IN PIU': STARFIGHTER 3000, TOTAL MANIA, GENDER WARS, SPEED RAGE, AZRAEL'S TEAR, PHANTASMAGORIA 2, NASCAR 2 E MOLTO ALTRO ANCORA...

LA PAZZA, PAZZA GUERRA DEI GIOCATTOLI A MOLLA!

gearheads

Un gioco di strategia originale e bizzarro.

Gearheads è un gioco velocissimo, animato da buffi personaggi.
Carica la molla e lascia partire i tuoi giocattoli cercando di farne passare il più possibile attraverso la rete del tuo avversario.

"Un gioco brillante, vivace e divertente… Gearheads è una boccata d'aria fresca… altamente raccomandato (A+)"
Intelligent Gamer USA, Aprile 1996

USARE CON MODERAZIONE
ATTENZIONE!
QUESTO GIOCO PROVOCA DIPENDENZA!!!

COMPATIBILE WINDOWS 95
- IN ITALIANO! -

PROVA A FERMARE KANGARUFFIAN, SE CI RIESCI!

ANCORA UN PAIO DI TIME BOMBS ED È SISTEMATO!

PREZZO ECCEZIONALE L.79.900

PC & MAC CD-ROM

Indirizzo Internet: http://www.vol.it/philipsmedia

R/GA INTERACTIVE

Philips Media

PHILIPS

Habemus Quake!!!

Chiaro no? Quake è finalmente uscito e mentre voi sorseggiate una fresca bibita in qualche remota località marittima o montana qui in redazione siamo rimasti a lavorare sul numero di settembre che consacrerà, "hopefully", il definitivo assetto grafico del CD e della rivista. Senza poi contare che dovremmo anche riuscire a essere in edicola nella prima settimana del mese di pubblicazione (evvai di gesto scaramantico). Anche durante la lavorazione di questo numero i problemi devo ammettere che non sono mancati: la maturità e gli esami universitari vari hanno rotto non poco le scatole ai miei baldi redattori che si sono trovati a dover materialmente rimanere svegli anche 50 ore filate. Tra questi moderni alfieri di giustizia e impareggiabili crociati della critica videoludica mi sento in dovere di ringraziare il prode Nichini, ormai pachidermica colonna portante dell'assetto redazionale (comunque in piena mutazione e arricchimento di nuovi e sempre più validi elementi), costretto dal fato a grabbare le immagini di due prodotti apparentemente a "prova di grabber". In pratica sembrava non ci fosse verso di proporvi le immagini, ma dopo 42 ore passate a imprecare, bere e tentare il suicidio NKZ ha compiuto il miracolo "di vino" (ho sempre sostenuto che l'alcool è come una musa ispiratrice per chi fa il nostro lavoro).

E dopo questi vaneggiamenti forse poco ortodossi per un editoriale vorrei chiarire un paio di punti importanti per meglio capire che cosa abbia portato al rivoluzionamento delle recensioni: come già detto il mese scorso la scala dei voti è stata arricchita di tre voci e la media generale dei globali è stata alzata. Stiamo cercando di adattarci a questa scala parametrica in modo tale da poter dare delle votazioni che non siano né troppo alte, né troppo basse (e comunque mai regalate, questo tengo a precisarlo a scanso di equivoci).

Un'altra problematica che ha sconvolto la mia psiche piuttosto instabile in questi giorni è quella riguardante la tempestività delle recensioni. PC Game Parade, come avrete potuto notare lo scorso numero, offre degli articoli decisamente ricchi di contenuti (sebbene ancora migliorabili, come dico sempre io quando parlo di qualsiasi cosa, non esiste la perfezione... men che meno per le cose che faccio io!) con uno spirito abbastanza discorsivo, ma comunque mai eccessivamente demenziale (almeno questa è la linea editoriale che ci siamo imposti). Questo comporta comunque una mole di lavoro per certi versi troppo lunga per una rivista che fa delle novità la propria forza trainante; cosa succede quindi? Il problema basilare è che non sempre, per problemi di tempi di chiusura, è possibile inserire la recensione di quattro pagine del supertitolone, pena il ritardo d'uscita in edicola (ritardo tra l'altro malamente ereditato e con il quale sto lottando mese dopo mese!). Spesso, come nel caso di Cyberia2 -Resurrection- abbiamo optato per due pagine. Ora, il gioco era carino e niente di più, ma sebbene sia il caporedattore di PC Game Parade non mi sento di decidere se far prevalere la qualità sulla quantità, sulla tempistica editoriale ecc.Questo discorso non vuole certo denotare una mia mancanza d'iniziativa, ma il mio gusto non è necessariamente quello delle decine di migliaia di persone che leggono PC Game Parade... Tutto questo per chiedervi ancora una volta che cosa preferite: la tempestività delle recensioni (per cui un titolo medio arrivato a fine numero può occupare anche una pagina in meno, ma deve essere recensito al più presto) o la qualità (premettendo che comunque tutte le nostre recensioni sono effettuate con la massima perizia possibile è ovvio che un titolo di tre pagine ha maggiori possibilità di approfondimento di uno di due).

Mese nuovo, elemento grafico nuovo, questo mese è la volta dei Work in Progress, semi rivoluzionati dal SIMULAcro redazionale. Pareri e critiche sono ben accetti come sempre via e-mail o fax, stesso discorso vale per l'introduzione delle recensioni che parlano di hardware, questo mese un assaggio, in futuro chissà...

Ma arriviamo a parlare di questo numero di PC Game Parade, ogni mese succedono tante di quelle cose che raccontarle in una misera paginetta (piena oltretutto dei miei deliri di fine numero) è impossibile. L'evento comunque più eclatante di questo numero è sicuramente l'uscita della versione shareware di Quake, resasi disponibile il giorno dopo la chiusura della rivista che avete in mano. Proprio ritornando a quel discorso di tempestività affrontato precedentemente ci siamo messi all'opera, abbiamo aggiunto al CD il gioco cambiando, per quanto possibile, l'interfaccia, abbiamo fatto due pagine di preview e le carte false per ottenere la megautorizzazione globale per poter pubblicare il gioco all'interno del CD. Ce l'abbiamo fatta e siamo contenti e allo stesso tempo fieri di proporvelo. Così come siamo contenti del riscontro ottenuto dal CD e dalla sua interfaccia quando è stato mostrato a un paio di operatori del settore.

Titoli di punta che questo mese sono stati visionati sono, senza dubbio, Starfighter 3000, un arcade-simulatore troppo divertente dove distruggere è la parola d'ordine, Need 4 Speed Special Edition, vera e propria consacrazione di un prodotto che ormai è diventato mito. Senza dimenticare il titolo di copertina, Afterlife, una semi-esclusiva che siamo riusciti ad accaparrarci quasi per caso.

Per ciò che riguarda gli altri titoli vi rimando al sommario in quanto scorgo Lele che, alitandomi sul collo in maniera piuttosto minacciosa, reclama l'editoriale da impaginare.

Buone Vacanze,
Stefano "BDM" Petrullo
E-Mail: pcgame@contatto.it

DIRETTORE RESPONSABILE: Michele Maggi

ASSISTENTI AL DIRETTORE RESPONSABILE: Stefano "BDM" Petrullo (pcgame@contatto.it), Karim De Martino (karim@bbs.infosquare.it)

HANNO COLLABORATO: Vittorio Emanuele Orlando, Diego Cossetta, Alessandro Debolezza, Fabio Ferrario, Alberto Folchi, Stefano Gradi, Michele Iurillo, Riccardo Landi, William Molducci, Massimo Nichini (nichini@mbox.vol.it), Matteo Pavesi, Andrea Simula.

SEGRETARIA DI REDAZIONE: Maristella Boso
ART DIRECTOR: Emanuele Re
IMPAGINAZIONE: Stefania Gaia Paltrinieri
SERVIZI FOTOGRAFICI: Andrea Chelli

PUBBLICITA': Giorgio Ruffoni (Direzione Commerciale), Marco Fregonara
Tel: 02-38010030
Fax: 02-38010028

DISTRIBUZIONE: MEPE Messaggerie Periodici Viale Famagosta, 75 - 20142 Milano
STAMPA: Litografica - Cuggiono

UFFICI COMMERCIALI:
Editoriale Top Media S.r.l.
Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano
Tel: 02/38010030
Fax: 02-38010028

PCGAME PARADE: registrazione Tribunale di Milano N° 509 del 14/9/92.

SOMMARIO

ANTEPRIME

RECENSIONE

RUBRICHE

SOLUZIONI

PC HOME

HARDWARE

METTITI AI COMANDI DELLA MACCHINA PIÙ LETALE DEL 31° SECOLO! PARTI ALLA SCOPERTA DI UN SINGOLARE AMBIENTE VIRTUALE E PILOTA STARFIGHTER 3000 IN UNA SERIE DI DURISSIMI SCONTRI RAVVICINATI.

PARTECIPA A SVARIATE MISSIONI A FIANCO DELLA TUA SQUADRIGLIA... RESISTI AGLI ATTACCHI DEI CACCIA, AI MISSILI TERMOGUIDATI E AGLI INCROCIATORI STELLARI DEL NEMICO, SENZA DIMENTICARE GLI INSIDIOSISSIMI MISSILI SAM E LE POTENTI INSTALLAZIONI RADAR.

SE LA TECNOLOGIA E' LA TUA CARTA MIGLIORE E' ANCHE IL TUO PEGGIOR INCUBO!

READY!

Salve a tutti,

finalmente sono arrivate le tante sospirate vacanze estive. Non negatelo, vi vedo sotto l'ombrellone con un gelato in mano e PC Game Parade nell'altra, lontani da casa e dal vostro fido PC, ma sicuramente vi starete divertendo più di me, che in questo accaldato pomeriggio di Giugno sono davanti ad un monitor, con l'aria condizionata a palla e un libro di Chimica che mi aspetta. Il motto di questa posta è "L'entropia non ha nemici", che è più o meno quello che sta scritto su un cartello appeso nell'ufficio (ce n'era anche uno che recitava "Per quanto tu ti possa dare da fare, la sfortuna avrà sempre il sopravvento", ma BDM l'ha fatto a pezzetti in un raptus di follia, subito dopo che il suo PC aveva smesso di vivere per l'ennesima volta). L'universo è caos e tutto precipita inevitabilmente verso uno stato di disordine. Voi potete riordinare la vostra camera, ma dopo qualche giorno tutto sarà come prima. Potete fare pulizia nell'hard disk, eliminando le vecchie directory, ma tra un mese ce ne saranno di nuove. Potete impaginare una rivista e riguardare le bozze dieci volte, ma un errore vi scapperà sempre.

Tutta questa negatività è dettata dal fatto che anche questo mese le lettere "intelligenti" sono poche. Tazio vi può dare aiuti sui videogiochi, Matteo Pavesi vi aiuta a risolvere problemi tecnici, ma ragazzi, questa è l'unica rubrica dove i protagonisti siete voi e non l'ultimo clone di Doom con i suoi cheat code o il vostro Pentium 166 che non vede più il lettore di CD. Dite la vostra! Fatevi sentire! Non è possibile che tutti siano d'accordo con i nostri giudizi, ci sarà pure qualcosa che non vi piace, che vorreste cambiare, non solo nella rivista, ma anche più in generale. Insomma, prendete in mano carta e penna e scrivete, mandate fax, e-mail, piccioni viaggiatori, messaggi sub-spaziali, trasmissioni telepatiche...

a cura di Karim De Martino

Bravo Maurizio!

Spettabile redazione,

tralascio i soliti complimenti e passo al sodo: secondo il mio punto di vista, una rivista di videogiochi, non dovrebbe trascurare l'esistenza della splendida utility Game Wizard 32. Mi riferisco sia ad una eventuale recensione che alla sua inclusione, quale versione shareware sul vostro CD-ROM.

Potete downlodare la versione shareware, che è liberamente distribuibile sui CD-Rom senza pagare alcuna royalties al sito: http:/www.gwiz.com.

Aggiungo il fatto di essere un vero esperto nel suo utilizzo, e sono disponibile ad essere contattato da chiunque necessiti spiegazioni sull'uso di questo superbo pezzo di software.

Potete anche scrivere sulla rivista che sono rintracciabile su fidonet all'indirizzo: 2:334/401 (fatto! NdKDM)

Se volete ulteriori chiarimenti, sono a vostra disposizione.

Saluti da Maurizio Campo
<campo@inrete.it>
(uno dei più vecchi videogiocatori d'Italia)

Ti ringrazio per la segnalazione, abbiamo visionato la versione shareware di Game Wizard 32, che però presenta delle limitazioni tali da non poter essere valutata in modo completo e obbiettivo. Ci siamo già messi in contatto con gli autori del programma per ricevere una versione commerciale. Purtroppo, al momento in cui scrivo, il CD-Rom è già in duplicazione perciò vedrò di inserire Game Wizard 32 nel numero di Settembre.

Il CD-ROM non mi vuole bene

Salve e complimenti per la vostra rivista che trovo molto divertente. Meno male che avete diminuito il prezzo della rivista, ma volevo segnalarvi che la nuova interfaccia grafica del CD n° 41 sul mio computer non funziona bene, si vedono una miriade di colori tutti sfumati e niente testo. Sono sicuro che riuscirete a sistemare questo problema (ho letto che anche voi ne avete avuti). Comunque riesco lo stesso ad usare il CD con il programma Explorer di Windows 95.
Volevo chiedervi una cosa: esistono dei trucchi per risolvere le nuove missioni di Command & Conquer?
Sono riuscito a risolverne soltanto tre, le altre sono difficilissime se non impossibili (come faccio con un pugno di uomini ad eliminare tutti i Nod).
Un ultima domanda: non si possono eliminare le recensioni dei giochi di serie Z?
Vi saluto e continuate così che andate bene, anche se avete cambiato un po' di cose.
Ciao,

Pino <pino6163@iol.it>

Il rinnovamento che ha scosso PC Game Parade, che ha comportato la diminuzione del prezzo e i sostanziali cambiamenti che sono sotto agli occhi di tutti, ha toccato inevitabilmente anche il CD-ROM allegato. La nuova interfaccia grafica è realizzata con un programma innovativo, non ancora disponibile al pubblico e per tanto siamo forse gli unici al mondo ad utilizzarlo. Sicuramente ne vale la pena, avrete notato che l'interfaccia gira senza rallentamenti anche sui PC più lenti, senza accedere al lettore CD, se non nella prima fase di caricamento. Inoltre i driver non interferiscono con Windows 95 e non diminuiscono le risorse del sistema. Mi capita spesso di comperare CD-ROM di altre riviste (la maggior parte estere) e trovare interfacce lente, nelle quali per lanciare un gioco ci si mettono ore, oppure programmi graficamente eccelsi che non permettono di fare niente, se non di leggere le istruzioni così come si può fare tranquillamente sulla rivista.

Il CD deve essere un servizio, se nella posta tecnica Matteo Pavesi parla dell'ultima versione di driver per una scheda video, è bello poterli inserire nel CD a complemento della risposta alla lettera. Oppure inserire le soluzioni dei giochi e i programmi che mandate voi lettori.

Il problema dei colori a cui fai riferimento non mi è nuovo. Il CD è realizzato in 256 colori per poter funzionare anche sui PC con schede grafiche poco potenti, purtroppo su alcuni sistemi ad un numero superiore di colori, la palette va completamente in tilt. Fortunatamente il problema è ristretto all'1% dei PC e comunque è giusto segnalarlo e prometto che mi darò da fare per trovare una soluzione.

Per quanto riguarda C&C, ho girato la tua domanda a Tazio, che si è subito attivato per trovare qualche cheat code. Dagli tempo, probabilmente riuscirà a risponderti nel prossimo numero.

La questione dei giochi di serie Z, come tu li definisci, va sicuramente presa in considerazione. Fino a poco tempo fa i giochi che non meritavano una recensione a causa del voto basso, venivano raccolti in una rubrica che si chiamava "Di tutto un po'". Con la nuova gestione e soprattutto con l'abbandono di PC Zone, questa rubrica è venuta meno per dare spazio all'ingente quantità di giochi validi che stanno uscendo sul mercato. Personalmente però penso che non sia giusto "raccontare" un gioco in dieci righe e poi appioppargli un 30-35% senza motivare il voto. Purtroppo lo spazio è quello che ci danno, e tra un gioco bello e uno brutto preferiamo, e sicuramente è più utile, recensire quello che merita di essere acquistato. State sicuri quindi che se un gioco viene recensito è perché comunque vale la pena, mentre se un gioco non è stato menzionato su nessuna rivista specializzata, ma il vostro panettiere ve lo vuole vendere insieme alle michette, forse sarà il caso di darci prima un occhiata!

Scrivi a PC Game

Per mandare le vostre lettere, critiche, complimenti, punti per ricevere in omaggio lo zainetto portaferrodastiro, fette di prosciutto, prosciutti interi e amenità varie utilizzate una busta chiusa indirizzata a :

Editoriale Top Media,
PC Game Parade "La posta e la pasta",
V.le Espinasse 93, 20156 Milano,
Italia, Europa, Pianeta Terra,
Sistema Solare, Via Lattea, Universo

oppure

nel caso non abbiate francobolli al numero di fax:

02/38010028

o ancora

se siete connessi a Internet spedite un e-mail a:

pcgame@contatto.it,

(l'unica e-mail che non è mai a rischio perché pratica il "posting" sicuro!!!)

Se poi volete dare un'occhiata alle nostre pagine WEB collegatevi a

http://www.emme3.com/pcgame

Posta Tecnica

**Anche per questo mese giunge puntuale la Posta Tecnica, per ridare il sonno a tutti i nostri tormentati lettori che ci scrivono.
Questo mese parliamo di spazio sprecato e di problemi di refresh.**

a cura di Matteo Pavesi.

Il refresh video

Caro Matteo, ho acquistato recentemente una scheda video Matrox MGA Millenium con 2MB installati.
Le prestazioni complessive mi sembrano decisamente buone, ma a volte noto degli sfarfallii sotto Windows o altri fastidiosi problemi.
A cosa può essere dovuto?
Grazie e complimenti a tutti.

Domingo Plebani, Brescia

Caro Domingo, le informazioni che dai non sono molto esaustive, però possiamo provare ad individuare qualche possibile causa per il tuo malfunzionamento.
Innanzitutto ti consiglio di prelevare via Internet, al sito della casa costruttrice le versioni più recenti dei driver. Cerca i driver per il modello esatto della tua scheda video e cerca quelli ottimizzati per il tuo sistema operativo.
Inoltre già che ci sei potresti aggiornare il BIOS della tua scheda, guardando la versione attuale e cercando se è già stato prodotto un update. (il file di upgrade alla versione 2.0 del BIOS è già disponibile su Internet e visto che siamo buoni l'abbiamo inserito anche nel CD di questo mese insieme alla versione più recente dei drivers per Windows 95. Il tutto si trova nella directory stuff/matrox. NdKDM)
Se guardi sul manuale della tua scheda video dovresti trovare una particolare tabella, presente su ogni manuale di ogni scheda video, che reca le indicazioni per i valori di refresh. Ogni scheda video infatti a seconda della risoluzione di lavoro e del numero di colori (numeri di bit per pixel) utilizza un valore di refresh diverso.
Questo valore di refresh deve poter essere gestito dal video, infatti se guardi le caratteristiche tecniche del tuo video potrai notare i valori possibili di refresh verticale. Spesso per una stessa modalità video (stessa risoluzione e stesso numero di colori) è possibile utilizzare più di un valore di refresh diverso.
A questo punto utilizzando i dischetti che hai acquistato insieme alla scheda prova a variare questo valore di refresh, facendo qualche prova, probabilmente ne troverai uno, supportato dal tuo monitor, che è più stabile degli altri.

Scrivi a PC Game

Scrivete a:

PC GAME PARADE- "POSTA TECNICA"
Editoriale Top Media,
viale ESPINASSE 93
20156 Milano

All'attenzione di
Matteo Pavesi

Oppure utilizzate la nostra casella postale:
pc-gameparade@bbs.infosquare.it

I cluster troppo grandi e le partizioni

Carissimo Matteo, ho due quesiti da sottoporti :

1) digitando DIR /S sul mio hard disk ho avuto questo risultato : 532.345.678 byte in 9563 file, 822.345.618 allocati. Come è possibile ? Chi ha mangiato tutto quello spazio sull'hard-disk ?

2) mi hanno regalato un hard disk da 540 MB diviso in quattro partizioni. Vorrei creare una partizione unica senza perdere i dati, ma un amico mi ha detto che è impossibile. Cosa posso fare?

Aiutami ti prego!

Silvia Tedoldi, Cazzola (provincia di Parma)

Carissima Silvia, fa piacere sapere che c'è anche qualche lettrice alle prese con problemi tecnici. Per quanto riguarda il quesito

1) devi sapere che il tuo spazio viene effettivamente sprecato.
Cerchiamo di capire perché. La FAT creata dal DOS, da Windows e da Windows 95 è a 16 bit e quindi permette di avere al massimo 2^16=65.536 cluster per partizione. Poiché ogni volta che scrivi qualcosa sull'hard disk anche se la lunghezza del file è un byte, di fatto viene occupato spazio equivalente ad un cluster.
Il resto dello spazio non utilizzato viene sprecato. Per i dischi da 0 a 128 MB la dimensione dei cluster è di 2KB con circa il 2% di stima media di spazio sprecato.
Per dischi da 513 a 1024MB il cluster è di 16KB è lo spazio sprecato è valutato intorno al 16,8%. Per i dischi moderni con capacità tra 1025 e 2048MB il cluster è di 32KB e lo spazio sprecato è del 30,5%. Naturalmente queste stime dipendono molto dal tipo di dati che avete sull'hard-disk. File particolarmente piccoli possono accentuare questo problema.
A questo proposito la Microsoft ha annunciato una nuova FAT a 32 bit, che probabilmente verrà inserita nel Service Pack 2, previsto per questa estate. Con questa nuova FAT molti di questi problemi dovrebbero risolversi.
Il discorso fin qui fatto non vale per altri sistemi operativi (Windows NT, OS/2) che hanno diverse architetture ed utilizzano una gestione del file system diversa.

2) Il tuo amico non ha del tutto ragione. Recentemente ho provato un'utility della Power Quest, Partition Magic, che permette di muove e ridimensionare le partizioni senza intaccare il contenuto.
Questa utility sembra fatta apposta per chi ha dischi di elevate dimensioni creati con un'unica partizione e vorrebbe scinderli in più partizioni proprio per evitare il problema di spreco di cui abbiamo appena parlato.
Questa utility è disponibile per i principali sistemi operativi e gestisce anche la FAT di OS/2 (HPFS) e quella di Windows NT (NTFS).
Inoltre all'indirizzo **"ftp.unipd.it/pub/Linux/distributions/slackware/install/FIPS"** *troverete l'utility freeware FIPS capace di gestire partizioni DOS senza cancellarle. Se decidi di provare queste utility, fai comunque prima una copia di backup dell'hard-disk.*

HOT LINE

Ogni giovedì dalle 14,00 alle 18,00, è in funzione la nostra HOT-LINE allo 02/38.01.00.30 . Per qualsiasi chiarimento relativo ai giochi contenuti nei supporti di PC Game Parade vi risponderà uno dei nostri esperti.

Shut down, please!

Fine, lasciatemi in pace, ci sentiamo il mese prossimo quando sarete tornati dalle vacanze, io nel frattempo cercherò di ricominciare a dormire, uscire con gli amici, andare in discoteca eccetera eccetera...

Questo mese avevo scritto un bell'articolo di apertura, anzi, avevo già preparato il CD, consegnandolo a quelle personcine simpatiche che lo duplicano. Ma c'è di più, stavo già partendo per le vacanze quando è arrivata la versione shareware di Quake! Non sto a raccontarvi le varie peripezie che ci hanno portato ad averla, se siete curiosi andate a leggere l'articolo qualche pagina più avanti... quello che conta è che abbiamo Quake, anzi che VOI avete Quake; eh sì perché, come probabilmente avrete già capito, siamo riusciti a bloccare le macchine e inserirlo nel CD di questo mese. Inutile sprecare altre parole su questo argomento, quindi vi lascio al pezzo che avevo scritto prima del terremoto...
I demo di questo mese sono "solo" nove, infatti dopo l'abbuffata del mese scorso, in cui vi abbiamo proposto in anteprima Mega Race II e Azrael's Tear, non c'era rimasto più molto. Questo mese le perle sono Total Mania e Gender Wars, entrambi due giochi con grafica 3D isometrica, stile Syndicate. Molto valido anche il simulatore di volo della Electronic Arts (realizzato dalla Jane's), ATF, più i soliti demo di contorno. Purtroppo la stragrande maggioranza dei titoli di questo mese (fatta eccezione per Total Mania, Trophy Bass e Chess Mates) non funziona in Windows 95. E' comunque possibile installarli dall'interfaccia grafica, ma ricordatevi di riavviare il computer in modalità MS-DOS prima di lanciarli!
Per compensare alla mancanza di demo, ci siamo rifatti con i programmi shareware. Ho inserito nel CD un bellissimo programma di morphing, l'ultima versione dell'antivirus McAfee, alcuni programmi di grafica, qualcosa per gli appassionati di musica (se ne parla più approfonditamente nello speciale di questo numero) e infine qualche tema del desktop. Un ultima precisazione sulla sezione riguardante le anteprime il mese scorso ci sono stati dei problemi di bufferizzazione legati al fatto di far partire i filmati selezionandone il nome. Per velocizzare l'esecuzione questo mese è necessario selezionare prima il filmato e poi premere il tasto "play" nella finestra video. Ricordo comunque che la qualità di riproduzione dei filmati è strettamente legata alla velocità del vostro CD-ROM e al buffer. Anche questo mese, buon divertimento e buone vacanze (voi che potete farle!).

KDM

ISTRUZIONI

Windows 95

L'interfaccia grafica permette di lanciare direttamente da CD quei giochi che lo consentono e di installare su hard disk gli altri. Il programma dovrebbe partire in automatico quando si inserisce il CD nel lettore, ma se proprio vedete che non succede niente basta eseguire il comando PCGAME nella directory principale del CD. L'interfaccia è ottimizzata per una risoluzione di 800*600 in 65.000 colori. Con un numero di colori più basso, ad esempio 256, le sfumature potrebbero non essere visualizzate correttamente, ma questo non compromette l'esecuzione del programma. I giochi sono stati tutti testati in ambiente Windows 95 e non presentano problemi, se tuttavia vi vengono mostrati dei messaggi d'errore, prima di allarmarvi e chiamare un tecnico, provate a riavviare il sistema in modalità MS-DOS e lanciare l'interfaccia testuale seguendo le istruzioni qui sotto.

DOS

Per chi non possiede Windows 95 o riscontri dei problemi di memoria abbiamo inserito anche una semplice interfaccia DOS che si attiva con il comando DOSGAME seguito da un numero identificativo del gioco. In questa interfaccia non sono contemplati i giochi per Windows, lo shareware e i temi del desktop.

DEMO

ATF

Un bellissimo simulatore di volo, l'abbiamo recensito il mese scorso (voto: 89%) ed ora eccovi il demo giocabile che, purtroppo, gira solamente sotto DOS.

Total Mania

Allora... ci sono dei robot da armare con fucili al plasma, bombe soniche e scudi laser, una città piena di edifici a cui far saltare i vetri e dei simpatici androidi che non vedono l'ora di farvi la pelle. Non è una tipica giornata di redazione, ma poco ci manca.

Trophy Bass

Uno dei pochi simulatori di pesca che abbia avuto modo di vedere su PC. Personalmente è uno sport che non apprezzo, ma ci sarà pur qualcuno a cui piace, e sicuramente praticandolo così quelli che si divertono di più sono i pesci.

Pinball 3D-VCR

L'ultimo pinball della 21st Century Entertainment, finalmente si sono decisi ad utilizzare un motore 3D, forse troppo tardi. Il gioco richiede memoria EMS e non funziona in Windows.

Chess Mates

Dalla Interplay un divertente gioco di scacchi per Windows 95. Se non sapete giocare, niente paura, nel gioco è presente anche un tutorial passo-passo che vi introdurrà a questo divertimento per cervelloni.

Shattered Steel

Un simulatore di guerra stile MachWarrior 2. Anche in questo caso siete alla guida di un grosso robot equipaggiato con ogni sorta di arma. La grafica è ottima, così come la giocabilità. Non funziona in Win 95.

Problemi di memoria

Problemi di memoria
La memoria di ogni PC è suddivisa in tre parti:

da 0 a 640 K	memoria convenzionale
da 640 K a 1Mb	memoria superiore
oltre 1 Mb	memoria estesa (XMS) o espansa (EMS)

Ogni gioco ha bisogno di una certa quantità di memoria base e memoria estesa o espansa (mai di entrambe!).
Nelle istruzioni dei singoli giochi è precisata sia la quantità di memoria base indispensabile sia la necessità o meno della memoria estesa. Controllate i dati relativi alla situazione della memoria con il comando MEM e se i valori sono inferiori a quelli richiesti dal gioco leggete quanto segue.

Memoria base
I programmi residenti vengono caricati di default in quest'area di memoria (mouse, scheda sonora, video, CD-ROM, ecc.). Per risolvere il problema si devono eliminare i driver inutili e caricare quelli indispensabili nella memoria superiore (640K-1Mb).
Le possibilità sono due: modificare l'autoexec.bat e il config.sys del computer (fatene prima una copia di sicurezza) oppure creare un disco bootabile per far avviare il sistema (vedi più avanti)
Nel primo caso dovrete battere al prompt di c:\ i seguenti comandi
COPY AUTOEXEC.BAT AUTOEXEC.OLD (Enter)
COPY CONFIG.SYS CONFIG.OLD (Enter)
EDIT AUTOEXEC.BAT (e in seguito EDIT CONFIG.SYS)
Per eliminare determinati comandi non è necessario cancellarli, basta apporre il comando REM davanti alla riga di istruzioni. Per caricare i driver in memoria alta dovete sostituire nel config al comando DEVICE il comando DEVICEHIGH. Per quanto riguarda l'autoexec dovete invece scrivere LH (load high) davanti al comando (Es: LH c:\mouse.com).
Per chi possiede il dos 6.0 o una versione superiore c'è la possibilità di escludere determinati comandi all'avvio del sistema. Per fare ciò resettate il computer e premete F8. Nel Config rispondete SI, oltre che ai comandi relativi al CD-ROM, ai seguenti:
DOS=HIGH
DEVICE=C:\DOS\Himem.sys
DEVICE=C:\DOS\EMM386.exe RAM (o NOEMS a seconda che il gioco richieda l'EMS o no)
Per quanto riguarda l'autoexec, i comandi da tenere sono quelli del prompt, del mouse e del CD-ROM.
Questa operazione non modifica in alcun modo i file di sistema e pertanto non può procurare alcun danno al computer che non sia risolvibile resettando la macchina!

Memoria espansa (EMS) ed estesa (XMS)
La memoria espansa viene abilitata dalla riga di comando
DEVICE=C:\DOS\EMM386.exe RAM XXXX (che indica la dimensione, es. 1000, 2000, 3000, ecc..)
Questo tipo di memoria è indispensabile per la maggior parte dei giochi, alcuni tuttavia dispongono di un proprio gestore della memoria (ad esempio il DOS/4GW) incompatibile con l'EMS. In questo caso modificate la linea di comando sostituendo a RAM XXXX la parola NOEMS, oppure scrivere REM davanti all'intera riga.

NB: Con la versione 6.0 del dos è possibile assegnare al sistema più di una configurazione e di decidere quella più appropriata al momento del boot. Per sapere come fare ad utilizzare questo comando battete HELP MULTICONFIG al prompt di c:\.
Disco di boot
Per creare un disco di boot seguite passo per passo le istruzioni.
Formattate un disco battendo:
FORMAT /S A:
Questo cancellerà tutti i dati presenti sul floppy e salverà i file di sistema indispensabili per il boot.
Ora andate in A: e al prompt battete quanto segue:
Copy con config.sys (Enter)
Dos=High (Enter)
Device=C:\DOS\Himem.sys (Enter)
Device=C:\DOS\EMM386 RAM (oppure NOEMS se il gioco necessita l'XMS) Aggiungete a queste righe quelle relative al CD-ROM e quando avete terminato premete F6 (Enter).
Ora tocca al'autoexec.bat:
Copy con autoexec.bat (Enter)
Prompt PG (Enter)
A questi aggiungete i comandi relativi alla scheda sonora e al CD-ROM (date prima un'occhiata ai file originali!)
Poi premete F6 ed Enter
ATTENZIONE: non eseguite queste istruzioni da C:\ ma solo dal drive A altrimenti danneggereste i file originali!
Se avete ancora problemi rivolgetevi alla nostra HOT-LINE il Giovedì dalle 14.00 alle 18.00 e precisate i dati relativi al vostro computer: processore e memoria libera (comando MEM).

Dischetti difettosi
I dischi di PC GAME PARADE vengono duplicati da macchine con verifica automatica, ma durante il confezionamento, il trasporto o la vendita, possono essere offesi da fonti termiche, magnetiche o colpi, divenendo inutilizzabili. Nel caso il disco in vostro possesso sia chiaramente difettoso, il nostro servizio sostituzioni è a vostra disposizione. Basta inviare il dischetto, corredato del nome ed il numero della rivista, e ovviamente tutti i vostri dati a:
G.R. Edizioni - Servizio sostituzioni - PC GAME PARADE - Viale Espinasse 93 - 20156 Milano

in una busta normale chiusa. A stretto giro di posta, ed in confezionamento adeguato, vi verrà consegnata una copia funzionante. Non ricorrete alla sostituzione presso l'edicola: l'edicolante non può fornirvi un'altra copia, e solitamente dove c'è una copia difettosa ce ne sono altre.

Front Page Football Pro 96
Un gioco di Football americano realizzato egregiamente, per tutti gli appassionati, ma non solo.

Gender Wars
Grafica 3D isometrica stile Syndicate per questo titolo molto promettente. Se ne volete sapere di più andate a sbirciare la recensione qualche pagina più avanti.

Star Ball Pinball
Il flipper secondo la Gametek. Un piacevole ritorno al 2D, ricordando le simulazioni della 21st Century.

Shareware

Quake
Il gioco che tutti aspettavano da mesi è finalmente disponibile in versione shareware. Per installarlo cliccate sulla grande 'Q' nella schermata principale dell'interfaccia, oppure da DOS, digitate il comando DOSGAME 8. Sebbene nelle istruzioni sia espressamente scritto che il gioco gira sotto Windows 95, personalmente ve lo sconsiglio, in quanto le prestazioni sono altamente inferiori.

Hard Disk LED
Un semplice programma che aggiunge alla barra degli strumenti un indicatore dell'attività del disco fisso.

Visual IRC
Per utilizzare questo programma bisogna disporre di un accesso a Internet di tipo SLIP/PPP, come quello utilizzato per Netscape e altri navigatori. L'IRC permette di dialogare in tempo reale con altri utenti sparsi per il mondo.

Win Logo
Win logo vi da la possibilità di modificare i loghi di apertura e chiusura di Windows 95, sostituendoli con immagini bitmap (320*400 a 256 colori).

Morpher
Un programma per realizzare effetti di morphing partendo da due immagini. Il filmato può essere salvato in formato AVI o come serie di immagini.

GIF Construction Set
Il più completo programma per realizzare immagini GIF animate come quelle che appaiono nelle pagine WWW.

McAfee Virus Scan
L'ultima versione del potente antivirus McAfee. Se avete già installata la versione per Windows 95, potete fare a meno di installare il programma completo e copiare solo i file di aggiornamento che si trovano nella directory 'share/scan/upgrade'.

Win Zip 95
Come ogni mese vi forniamo questo indispensabile programma per decomprimere i temi del desktop e gli altri file ZIP presenti nel CD-ROM.

Mod for Windows
Per ascoltare i moduli musicali presenti nella directory 'mods' è necessario questo programma.

Duke Nukem 3D
Onestamente non volevamo riproporvelo, ma le telefonate della gente che non trovava più numeri della rivista in giro ci hanno costretto a fare un republishing.

Temi del desktop

I temi del desktop sono combinazioni di immagini, suoni ed icone che consentono di personalizzare l'interfaccia grafica di Windows 95. Per poter gestire i temi è necessario aver installato il programma Microsoft Plus! I temi di questo mese sono NBA, SCI-FI Tribute e Command & Conquer, a cui si aggiungono il bellissimo fondale di PC Game Parade (realizzato da Andrea Simula) e lo screen saver di "L'esercito delle 12 scimmie", grande film con Bruce Willis e Brad Pitt. I temi si trovano nella directory 'temi' del CD, per poterli utilizzare è necessario decomprimerli con il programma Win Zip che trovate tra lo shareware di questo mese, e copiarli nella directory 'themes' del vosto hard disk (il percorso standard è : C\programmi\plus!\themes, ma varia a seconda dell'installazione di Plus! che avete fatto). In ogni caso nella directory del CD sono presenti dei file di testo con le istruzioni relative ad ogni tema.Per quanto riguarda i fondali e gli screen saver, bisogna copiarli nella directory dove avete installato Windows e selezionarli dal pannello di controllo.

Patch

I patch sono dei programmi gratuiti rilasciati dalle software house per correggere alcuni errori presenti nei giochi o più semplicemente fare delle modifiche in meglio. Per installare il patch che vi interessa individuate la directory 'patch' sul CD e seguite le istruzioni che seguono.

Championship Manager 2
Ver 1.56 Per aggiornare il gioco basta decomprimere il file patch.zip nella directory dove avete installato CM2.

Deep Space 9
Ver. 1.1 Ecco finalmente un patch per risolvere alcuni piccoli problemi del mouse che affliggevano i fans di Star Trek. Per aggiornare il gioco bisogna copiare il file deep.exe nella directory di installazione su hard disk.

Rise and rule of Ancient Empire
Ver. 1.01 Dalla Sierra, il patch per aggiornare questo gioco di strategia stile Civilization. Tutti i file della directory vanno copiati in hard disk, nella directory del gioco.

A-10 Silent Thunder
Ver. 1.01 Per aggiornare il gioco è necessario lanciare il comando stpatch.exe da CD oppure dopo averlo copiato su hard disk.

Worms Reinforcements
Installation Fix Il bellissimo data disk di Worms presenta qualche problema se installato da un CD-ROM che non sia riconosciuto come unità D:, per ovviare la cosa è sufficiente lanciare il comando install.exe presente nella directory da CD oppure da hard disk.

SU-27 Flanker
Missioni aggiuntive Qualche bella missione aggiuntiva per il simulatore di volo targato Mindscape. Le missioni sono realizzate con l'editor presente nel prodotto originale.

Ultimo minuto!

Proprio prima di mandare in duplicazione il CD-ROM è arrivato il demo di "Il Castello della Fantasia" della Ravensburger, un prodotto per bambini completamente in italiano recensito in questo stesso numero di PC Game Parade. Il programma funziona in Windows 3.1/95, per installarlo bisogna lanciare il comando setup.exe nella directory 'mycastle' del CD-ROM. Anche se si tratta di un prodotto per bambini vi consiglio vivamente di darci un'occhiata, infatti il gioco è molto divertente e qui in redazione ci siamo fatti quattro risate (dovreste vedere che bello quando fate cadere la principessa sulle bucce di banana o scagliate la vecchia strega nel fossato).

Soluzioni

A grande richiesta siamo andati a ripescare dai nostri archivi la soluzione di Alone In The Dark 3, bellissimo gioco che però ha fatto passare notti insonni a gran parte dei nostri lettori, come testimoniano le decine di lettere di richiesta di aiuto giunte in redazione. L'altra soluzione di questo mese è The Lost Eden, un'avventura un po' datata, ma pur sempre valida. Ogni mese cercheremo di pubblicare più soluzioni possibile, ma se avete qualche richiesta non esitate a farla. Lo stesso discorso vale se avete qualche soluzione da inviarci che vi farebbe piacere vedere pubblicata sul CD o sulla rivista, siamo aperti ad ogni collaborazione di questo tipo e soprattutto Matteo Pavesi potrebbe riposarsi un po'. Le soluzioni sono in formato TXT, RTF e HTM. Quest ultimo può essere visualizzato con un navigatore World Wide Web come Netscape e permette di saltare direttamente dal testo alle immagini, che altrimenti vanno aperte separatamente con un programma di grafica.

E inoltre...

Questo mese la directory 'stuff' è piena di sorprese. Iniziamo con le icone per Windows dei Transformer (mitici protagonisti dell'infanzia di ognuno di noi), degli X-Men e dei videogiochi Mega Man, Mortal Kombat e Warhammer. Le icone si utilizzano selezionandole all'interno della finestra 'proprietà' relativa ad ogni file. La directory 'larry' contiene le utility del divertente gioco della Sierra che ha come protagonista un incallito playboy. Installando questo programma ogni tanto vedrete apparire sul desktop il faccione di Larry che vi darà qualche "consiglio". La directory 'loghi95' è piena di file grafici ispirati ai Manga in sostituzione del logo originale "Avvio di Windows 95'. Per utilizzarli è necessario rinominarli di volta in volta in logo.sys e copiarli nella directory principale del vostro hard disk. In 'matrox' sono presenti l'ultima versione dei driver per la scheda MGA Matrox Millenium e l'aggiornamento del bios alla versione più recente. Concludiamo con il set completo di powertoy per Windows 95: alcune utility per il mouse e il CD-ROM, un orologio e un comodo programma per cambiare la risoluzione video e il numero dei colori senza dover riavviare il PC.

Magiche note su PCG diventa forma di espr

a cura di Stefano "AFC" Gradi

PC Game Parade e la musica, da questo mese iniziamo una nuova rubrica che ci vede impegnati nell'offrirvi una selezione di moduli e di strumenti per crearli. Per questo dovete ringraziare la passione per la musica (soprattutto da discoteca) che , qui in redazione accomuna un po' tutti e specialmente me e il BDM. Sicuramente vi chiederete il perché di questa scelta, visto che la nostra amata rivista é specializzata in videogiochi; noi pensiamo che prima di tutto sia interessante poter ascoltare qualche piacevole melodia e, in un secondo tempo, riuscire a comporre qualcosa di orecchiabile, magari grazie ai suggerimenti e ai programmi che di mese in mese vi forniremo. Comporre musica con il computer non è molto difficile, basta avere un po' di "orecchio" e una conoscenza di base che vi permetta di distinguere una nota da un'altra.

I formati musicali più comuni si dividono in due categorie principali: i file MIDI (Musical Instrument Digital Interface) e i moduli (MOD, XM, S3M e altri).

I file MIDI contengono delle istruzioni per essere suonati, non contengono i suoni veri e propri, la loro resa è diversa a seconda del computer (o dello strumento musicale) dal quale sono letti. Le istruzioni contenute nei file MIDI fanno riferimento a degli strumenti che sono contenuti nei chip delle schede sonore o degli strumenti capaci di interpretarli; dato che noi ci occupiamo di computer, considereremo soltanto la prima ipotesi.

Le normali schede sonore come la Sound Blaster non permettono di riprogrammare questi strumenti che, data l'esiguità della memoria montata sulla scheda, sono anche di bassa qualità. Il discorso cambia completamente per le schede sonore dotate di wave table (AWE 32 e GUS, tanto per fare un esempio), un chip che può memorizzare strumenti di alta qualità (più memoria RAM è montata sulla scheda, più strumenti è possibile memorizzare); non solo, tramite software adatto è anche possibile riprogrammarli secondo le proprie esigenze, anche campionandoli da strumenti veri. Per rendervi conto della differenza tra una scheda dotata di wave table e una che ne è sprovvista, provate a eseguire un file MIDI sia su una che sull'altra; nel primo caso vi sembrerà di ascoltare un'orchestra, nel secondo sentirete soltanto una sequenza di suoni computerizzati.

Purtroppo creare i file MIDI e gestirli è un operazione complessa, bisogna conoscere molto bene la musica e avere a disposizione delle apparecchiature adeguate; creare dei moduli è sicuramente un'operazione più semplice e più alla portata di tutti (non che sia facile, per creare qualcosa di veramente bello avrete bisogno di molta pratica, però in pochissimo tempo si possono ottenere dei risultati discreti), per questo noi ci occuperemo prevalentemente di questi. Comunque ogni tanto vi proporremo delle raccolte di file MIDI e se qualcuno di voi vuole mandarci qualche sua opera ne saremo felicissimi e, se questa sarà meritevole, la inseriremo sul CD che ogni mese trovate allegato alla rivista.

Un modulo è un tipo di file musicale che contiene le istruzioni per suonare i campionamenti contenuti al suo interno.

I campionamenti non sono altro che la registrazione digitale di uno strumento, di un rumore o di una voce; qualsiasi suono può essere digitalizzato e usato nella sua forma originale, può essere velocizzato, rallentato, si possono aggiungere tantissimi effetti in modo da stravolgere completamente il campione originale.

Per comporre dei moduli è necessario usare

?, quando la musica essione...

dei tracker, sono tutti programmi shareware che potete trovare su Internet o sulle BBS più fornite. I migliori tracker disponibili sono il Fast Tracker, lo Scream Tracker, il Digitracker e l'Impulse Tracker; tra questi il più diffuso, e secondo me migliore, è il Fast Tracker, ormai giunto alla versione 2.06 che potete trovare nella directory mods\ft206 del CD allegato a PC Game. Oltre al programma in questione trovate anche una discreta quantità di moduli, alcuni dei quali composti da un certo Stephan DJ che mi pare di conoscere, e il primo set di strumenti, circa quaranta bassi diversi.

Allora, il Fast Tracker 2.06 è un ottimo programma che vi permette di gestire fino a 32 canali, il che vuol dire fino a 32 suoni contemporaneamente, gestisce note di otto diverse tonalità, ha un campionatore e un editor di strumenti interni.

La sua caratteristica principale è comunque la facilità di utilizzo, adesso vi spiego come poter ascoltare i moduli presenti sul CD. Prima di tutto caricate il programma (se siete sotto Windows, nessun problema, questa nuova versione gestisce anche la DPMI; ricordatevi solo di regolarla per almeno 16 MB) e premete il pulsante con scritto Config. Nella sezione I/O devices dovete settare la vostra scheda sonora (sono sopportate le SB, la GUS e la Pro Audio Spectrum), se possedete un computer abbastanza potente non dimenticatevi di selezionare la frequenza per tutti i 32 canali a 44100 Khz, il mixing a 16 bit e l'interpolazione del suono nonché l'ammontare di memoria DPMI. Fatto questo tralasciate pure le altre due sezioni di configurazione, sulle quali torneremo nei prossimi numeri, e tornate al menù principale; cliccate ora su Disk op. e nella metà superiore dello schermo apparirà la struttura delle directory, cercate la directory contenente i moduli e premete Playsng. Come primo ascolto vi consiglio Children, Matrix, Eternally, Ocean e Wtower; quest'ultimo è un pezzo rave non recentissimo ma di una cattiveria incredibile (attenti al volume delle casse!). Se poi volete provare gli strumenti che vi abbiamo regalato, selezionate Instr. e cercate la directory strument. Noterete che questi hanno l'estensione XI che è il formato interno del Fast Tracker; non preoccupatevi se volete utilizzare strumenti campionati in altri formati, prossimamente vi forniremo delle utility di conversione. I bassi che trovate sono di altissima qualità, sono stati campionati a 16 bit e a 44100 Khz, il massimo possibile. Per usarli è sufficiente selezionarli nella finestrella in alto a destra e premere uno qualsiasi dei tasti che vanno dalla lettera Q alla lettera P; per cambiare la tonalità premete i tasti funzione (da F1 a F8). Se volete iniziare a registrare qualcosa ricordatevi di schiacciare la barra spaziatrice; magari potete anche usare gli strumenti contenuti nei moduli appena ascoltati. Per modificarli potete usare l'editor interno che è raggiungibile cliccando su Instr. Ed. e successivamente su I.E.Ext., in basso apparirà una tastiera, poco più sopra una finestra per regolare il panning e un'altra per regolare il volume. Il panning serve per definire il comportamento del campionamento sui canali destro e sinistro, il volume penso non abbia bisogno di spiegazioni. Potete anche creare dei loop, cioè delle ripetizioni di tutto il sample o solo di una parte di esso.

Vi consiglio di iniziare a definire il ritmo e la velocità della musica che volete creare, non per niente i primi strumenti che vi abbiamo dato sono i bassi, cercate di non variare il tempo tra una battuta e l'altra, se proprio volete farlo, fatelo ogni 8 o ogni 16. Successivamente scegliete l'accompagnamento che può essere composto da piatti, batterie con tonalità alte o stringhe (dei suoni ripetivi, un po' metallici). Per la melodia principale vi consiglio di usare dei suoni che ricordano un organo o un pianoforte e di non mettere insieme più di cinque o sei note. Lo spazio è tiranno e per questo mese dobbiamo fermarci qui, con queste piccole dritte siete in grado di iniziare a comporre qualcosa, non preoccupatevi se all'inizio otterrete solo un'accozzaglia di suoni uno in fila all'altro; ascoltando i moduli e magari prendendo spunto da questi dovreste riuscire a imparare qualcosa.

Questo mese ho dovuto trattare ogni argomento superficialmente, questo per permettere ai neofiti di poter iniziare a strimpellare, dal prossimo numero il discorso si farà più serio e ogni argomento sarà più approfondito e ricco di esempi.

Noi ora aspettiamo

Se volete mandarci qualche vostra creazione o semplicemente qualche prova, fatelo pure, saremo ben felici di darvi preziosi consigli attraverso queste pagine.
Se poi scopriste di essere dei novelli Mozart e volete farvi un po' di pubblicità oppure vantarvi con gli amici di essere stati pubblicati su una rivista non esitate; aspettiamo impazienti!
Pensate che bello, il CD è comunque un supporto quasi "eterno" e tra qualche decina d'anni potreste addirittura tirare fuori dalla cantina il vostro, ormai vecchio, Pentium Pro e riascoltare le vostre creazioni musicali.
Se invece doveste diventare famosi ricordatevi di noi poveri redattori che ogni mese "paioliamo" (©1996 BDM), ovvero ci facciamo il paiolo, per buttare fuori la rivista.

Eventuali moduli e prove possono essere spediti a:

PC GAME PARADE - MUSIC & SOUNDS -
V.le Espinasse, 93
20156 Milano

E3 fa rotta su Atlanta.... A quando in Europa?

Appena un anno dopo la sua nascita l' "Electronic Entertainment Expo" si è già guadagnato il titolo di più grande e importante evento del mondo videoludico, attirando nell'ultima edizione (della quale abbiamo giudiziosamente blaterato lo scorso mese... non ditemi che 30 e rotte pagine di speciale sono passate inosservate!) circa 60.000 visitatori ed operatori del settore. Ora la manifestazione si prepara a cambiare casa in vista di una sua ulteriore espansione.

"Los Angeles è sicuramente un bella collocazione per E3" dice il presidente dell'organizzazione Doug Lowenstein "ma a conti fatti il trasloco ad Atlanta non può che giovare alla crescita dello show". Il prossimo anno la manifestazione

si terrà quindi in quel di Atlanta e precisamente dal 19 al 21 giugno, con uno spazio espositivo enorme, circa 56.000 metri quadrati. Nonostante il disappunto espresso da numerosi partecipanti (compreso il sempre beneamato BDM che solo all'idea di andare ad Atlanta invece di approdare sulle dorate spiagge di Malibù ha preso un colorito tutt'altro che dorato...) la direzione ha confermato che questa non sarà una sistemazione provvisoria e quindi anche tutte le supposizioni fatte a riguardo di un'edizione dell'E3 in Giappone (ipotesi scartata a causa di un'altra organizzazione che sta' preparando un evento simile previsto ad Agosto) o in Europa sono ben lontane a realizzarsi.

Massimo "NKZ" Nichini

Populous atto III: God saves the Gods ?!?!?

Amici dei e amiche dee rallegratevi: sul monte Bullfrog (famoso rilievo della catena Electronic Arts) qualcuno si è svegliato un bel giorno urlando "Ma allora questo terzo simuladio lo facciamo o no?" e dopo il verbo venne il complemento oggetto (© Giobbe Covatta).

Poco si sa del nuovo pargoletto concepito dalle solite menti egocentriche già ideatrici dei primi due capitoli della saga, se non che è previsto per la prossima estate (come è noto d'estate si sta da dio!!!) e che i lavori inizieranno appena terminato Dungeon Keeper. Che mi fulmini Giove se mento!

Hackera allegro e spensierato con Tracer!

Quanti di noi hanno mai sognato di intraprendere la carriera di hacker "serio", quello che, per intenderci, scorrazza per il cyberspazio danneggiando a destra e a manca le grandi industrie e ruba (possibilmente su commissione) tecnologie e dati? Ora i sogni potranno trasformarsi in realtà (virtuale, ovviamente) con Tracer, il nuovo gioco di strategia annunciato dalla 7th Level. Dovrete sopravvivere a una grossissima infezione dovuta appunto ad un virus pericolosissimo chiamato Tracer che ha ormai infettato gran parte della macchina con la quale vi "procurate di che vivere". Attraverso 50 livelli il vostro compito sarà quello di ripulire settori infettati e tracce micidiali per salvare il vostro amato PC.

Il titolo, che utilizzerà tecnologie di motion-capture per rendere i movimenti del protagonista più che realistici (la visuale di gioco è in terza persona), avrà tutto un corredo di gadget e add-on ormai indispensabili per ogni gioco di successo: editor di livelli, multiplayer su network o seriale, colonna sonora di qualità CD ecc.

La data di uscita non è ancora stata annunciata, ma appena avremo ulteriori notizie (e magari qualche foto) ve lo faremo sapere...

Sim city moltiplica

Una nuova versione di Sim City 2000 è pronta per coinvolgere gli appassionati del genere in una nuova esperienza multi-utente. Sim City Network Edition , questo il nome del nuovo prodotto, includerà alcune nuove caratteristiche sviluppate ad hoc per il multiplayer game, come ad esempio la necessità di acquistare le terre su cui costruire o la possibilità di bloccare lo sviluppo delle città concorrenti. Siete pronti per sconfiggere gli altri "sindaci virtuali" sul loro territorio ?

Windows 95 principale piattaforma per l'intrattenimento?

Un comunicato stampa emesso dalla Microsoft afferma che l'ultimo nato della famiglia delle finestre si appresta a diventare la principale piattaforma di sviluppo del settore videoludico.
All'ultimo E3 il portavoce ufficiale di Bill Gates, tale Brad Silverberg senior vice president della sezione Internet Platform and tool, ha annunciato una disponibilità al pubblico di oltre 200 titoli realizzati espressamente per l'ambiente grafico in questione." Le tecnologie DirectX di Windows 95 hanno permesso alle aziende di sviluppare videogames senza alcuna limitazione tecnica. Il supporto di oltre 200 partner nei settori hardware e software fanno di Win95 la piattaforma di riferimento per i giochi su PC".

A supportare le affermazioni del Ing. Dott. Gran. Lupp. Mannar. esiste anche uno studio condotto dalla Software Publishers Association nell'aprile 96 che dimostra come il personal computer stia avendo uno sviluppo nel campo ludico superiore alle stesse macchine dedicate (vedi console). Inutile sottolineare come questa grossa fetta di mercato si appoggi al nuovo sistema operativo di Microsoft.
In futuro i giochi saranno solo in finestra? Come al solito chi vivrà vedrà...

Dispacci

+++ *Il decollo della Vic Tokai*
Il braccio europeo del colosso giapponese completerà entro breve (si parla di un mese o poco più) la sua trasformazione da società sviluppatrice di software per console a software house dedicata al mondo PC. Nonostante alcune precedenti produzioni abbiano avuto un certo successo (si parla ad esempio di Turrican II e Yoshi's Cookie) la società non è mai riuscita a guadagnarsi una certa fama a livello internazionale (nel mercato videoludico, ovviamente). I dirigenti sono convinti che con le prossime uscite, come per esempio l'avventura "punta e clicca" (sviluppata dai "Divide By Zero") The Gene Machine prevista per il mese prossimo o il futuro Football Mania, le cose possano cambiare in favore del marchio VT. Se tutto procede come da programma dobbiamo aspettarci almeno 6-7 titoli entro la fine del 97, come afferma lo stesso direttore del marketing Sean Collings che inoltre afferma "Il nostro obbiettivo è quello di creare dei videogiochi originali. Siamo fortunati ad avere alle spalle un colosso come la Vic Tokai, perché questo ci permette di sperimentare nuovi approcci senza il rischio di chiudere per fallimento...".

+++ *Il calcio spadroneggia in U.K.*
Euro'96 ha lasciato il segno nel Regno Unito. Anche il mercato dei CD-ROM è rimasto positivamente colpito dall'evento: la classifica dei titoli più venduti ha visto infatti nelle ultime settimane molti titoli di "soccer" spadroneggiare allegramente. Il titolo ufficiale della manifestazione ha raggiunto la seconda posizione, seguito da Fifa '96, Adidas Power Soccer, Championship Manager 2 e Actua Soccer. Soltanto Duke Nukem ha resistito a questa vera e propria invasione del calcio, mantenendo la leadership indiscussa dei CD-ROM venduti nella patria di Shakespere.

+++ *EA sfrutta le elezioni russe?*
Una recente campagna pubblicitaria della Electronic Arts è apparsa su numerosi quotidiani americani (Times, The Guardian e The indipendent) promuovendo la futura uscita di Soviet Strike, l'erede della saga dei Strike (Urban, Desert e Jungle).
Il particolare interessante è la tempestività con la quale questa pubblicità sia stata pubblicata sui giornali, contemporaneamente alle elezioni del premier russo: lo slogan dice "Fermate la guerra prima che cominci" ed è stata affiancata alla notizia dello scontro fra Eltsin e Zyuganov. Clive Downie, manager europeo della EA ha affermato: "ci è sembrato il momento ideale per lanciare un titolo come Soviet Strike. Il risultato delle elezioni potrebbe essere disastroso per il mondo occidentale".
Il titolo è previsto per il prossimo autunno nelle versioni Playstation e Saturn, mentre la versione PC CD-ROM è annunciata per l'inizio del 1997.

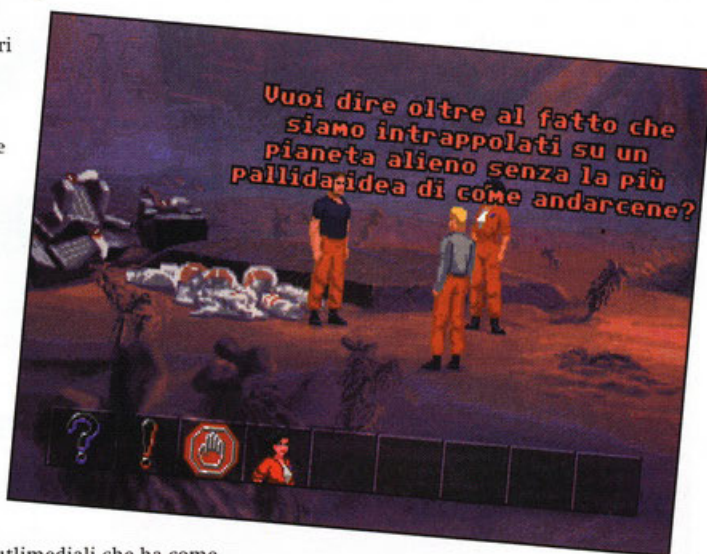
Ladies and Gentlemen: "Lo Scavo" e "Assalto dei Ribelli 2"?

C.T.O. di Bologna, distributrice per l'Italia di grandi produttori di videogiochi (Electronic Arts, LucasArts, per citarne un paio), ha presentato le versioni completamente in italiano di due grandi successi Lucas: The Dig e Rebel Assault II.

La traduzione dei titoli è completa, e riguarda manuale di gioco, testo a video, ma l'aspetto più interessante dell' "adattamento" riguarda sicuramente il parlato, completamente doppiato da attori professionisti.

Per chi non li conoscesse ecco una breve descrizione di entrambi.

"The Dig" è un'avventura alla vecchia maniera, senza filmati FMV ed effetti speciali mutlimediali che ha come punto di forza una trama di tutto rispetto (tratta da un soggetto elaborato nientemeno che da Steven Spielberg per un film che non è mai diventato realtà a causa degli alti costi di produzione necessari). Un meteorite minaccia la Terra e voi, insieme ad un variegato equipaggio di specialisti, venite chiamati a salvare il pianeta cercando di deviare la traiettoria del massone. Ma l'asteroide è ben più di un sasso vagante nello spazio, esso contiene infatti un sistema di teletrasporto che vi spedirà dall'altra parte dell'universo al salvataggio di una razza aliena mentre, particolare non trascurabile, cercate un modo per fare ritorno a casa. Rebel Assault II è invece (come dice chiaramente il titolo) il seguito del primo RA. Siete un volontario della resistenza che cerca di porre fine con il suo operato alle violenze dell'impero. Dovrete infiltrarvi nelle basi dei vostri nemici, combattere sul vostro caccia, compiere missioni di salvataggio affinché il bene trionfi. Ambientato nello scenario di Guerre Stellari il gioco è un mix di sezioni arcade e di sequenze filmate "interattive" che vi proietterà nel fantastico mondo di Luke Skywalker e compagnia bella.

Non mi resta altro da aggiungere se non il consiglio di correre immediatamente a procurarvi una copia di questi titoli soprattutto se non avete giocato alla versione originale solo perché poco "pratici" della lingua inglese.

Arte a Venezia - Museo Fortuny

Opera Multimedia in collaborazione con i Civici Musei Veneziani e l'assessorato alla Cultura del Comune di Venezia ha presentato "Museo Fortuny", il primo CD-ROM della serie "Arte a Venezia" dedicato agli artisti e ai luoghi della città lagunare. Il CD consentirà di percorrere la biblioteca di Palazzo Pesaro degli Orfei, riprodotta in QuickTime VR (Virtual Reality) e finora chiusa al pubblico che conserva oggetti, strumenti, campionari, preziosi volumi e la collezione di oltre 300 straordinarie fotografie scattate dallo stesso Fortuny.

Dispacci

+++ ***3DO cambia pelle***
La 3DO muta la sua posizione da proprietaria di un formato (quello del 3DO, appunto) a sviluppatrice di programmi mutlipiattaforma acquistando l'americana New World Computing, famosa per il successo della serie di RPG (role playing game) Might & Magic. Trip Hawkins, Chairman dell'azienda ha annunciato: "Stiamo per diventare una delle più importanti aziende nell'area dello sviluppo software e pubblicazione".

+++ ***"Mamma mi compri la tastiera?"***
Dedicato a tutti i bambini da 1 a 6 anni di età ecco arrivare da Giunti Multimedia (importato direttamente dall'Inghilterra) "Comfy", la tastiera multimediale che viene definita "il primo concetto creativo mondiale rivoluzionario" nell'ambito dell'hardware dedicato all'infanzia. Grazie a questo coloratissimo device il bambino può imparare divertendosi con i numerosi programmi contenuti in due CD forniti assieme al prodotto.
Previsto per settembre '96 questo prodotto sarà in vendita ad un prezzo di lire 199.000.

+++ ***Ancora Quake, solo Quake, sempre Quake... Basta!***
Gt Interactive ha messo in cantiere la campagna pubblicitaria del secolo per uno dei giochi più attesi del millennio (alla faccia di coloro che non credono ai paradossi temporali).
Quake infatti sarà supportato da ben 250.000 sterline di pubblicità (che a conti fatti sono circa 600 milioni di Lire)... più o meno quello che spende in un anno l'intera redazione di PC Game Parade in birra e superalcolici vari (il giornalismo, lo dicono in molti, è l'anticamera dell'alcolismo). La campagna durerà probabilmente fino alla data di rilascio del gioco, che è approssimativamente fissata per ottobre/novembre di quest'anno. Preparatevi al bombardamento...

+++ ***INtel presenta il videotelefono per Pc***
Intel Corporation annuncia una nuova tecnologia per la comunicazione video, adatta al mercato domestico dei PC e basata sulla linea di prodotti di successo per videoconferenza professionale, ProShare. Video Phone, questo il nome del prodotto, permette agli utenti di aggiungere a un normalissimo telefono funzioni video che consentono di vedere l'immagine della persona chiamata grazie all'impiego di un comune Personal Computer (purché dotato di processore Pentium 133 o superiori!).
Fra le caratteristiche vi è una funzione che permette di iniziare dapprima una chiamata telefonica tradizionale, e di trasferirla in seguito al proprio PC senza dover interrompere la linea o ripetere la chiamata. Le immagini, che saranno animate utilizzando da 4 a 12 frame al secondo, potranno essere salvate per un loro impiego futuro.

Dispacci

+++ *Sta arrivando...*
Finalmente alla Capcom si sono sbottonati e hanno ammesso che il terzo capitolo (conteggiando quelli con il numero romano) del loro più grande titolo, Street Fighter, è in in via di allestimento e si baserà su una grafica tridimensionale e texturizzata, seguendo la moda delle altre case (vedi Sega).
La stampa giapponese riporta che Street Fighter III sarà pronto per la vendita per quest'autunno e utilizzerà delle routine grafiche esagerate.

+++ *Musica con 2dB*
La Ocean ha costituito una nuova branca della sua società, la 2dB.
Questa si occuperà di creare e comporre la musica di parecchi titoli per il mercato videoludico, a cominciare da Guts 'n' Garters. La 2dB sarà capeggiata da Doug Boyes e Dave Boardman che hanno già fatto parecchia esperienza scrivendo, arrangiando e producendo musica nell'ambito del genere pop, colonne sonore, ma anche pezzi classici. Una nuova sfida quindi per Doug e Dave.

+++ *Windows 95 con il vento in poppa*
Le consegne del sistema operativo Microsoft Windows 95 hanno raggiunto 62 milioni e 700 mila unità per quest'anno e dovrebbero arrivare a quota 63 milioni e 400 mila unità per il 1997.
In aggiunta Windows NT avrà un impennata delle vendite passando da 2.2 milioni di unità per lo scorso anno a 8.1 milioni di quest'anno fino a raggiungere i 24 milioni di unità per il 1997.
Naturalmente, le vendite di Windows 3.1, cadranno fino a 9.5 milioni di unità per la fine dell'anno contro i 39.3 milioni dell'anno scorso.

+++ *X-Files news*
Ebbene sì. Una delle più importanti licenze sul mercato, è stata accaparrata dalla Fox Interactive (come già anticipatovi il mese scorso NdBDM). il gioco The X-Files sarà infatti sviluppato dalla sopracitata software house e distribuito in Europa dalla Electronic Arts.
Gli sviluppatori del gioco si avvarranno della supervisione di Chris Carter, il creatore della serie, ma non solo.
E' ormai certo che anche Gillian Anderson e David Duchovny (alias Skully e Mulder) parteciperanno, assieme al giocatore, come protagonisti. I set delle avventure interattive oltre che paranormali, saranno create dall'Hyperbole Studios' VirtuaCinema, un engine che permetterà al giocatore di divenire di volta in volta il protagonista dell'X-Files.

Se potessi avere 12,5 milioni di franchi svizzeri al mese...

Sicuramente non sarei qui a scrivere le news di PC Game Parade (per quanto questo lavoro mi diverta)(...salvato in corner! NdBDM). Ma nessuno, neanche la Logitech può guadagnare così tanto in un mese, ed infatti questa cifra è il loro utile netto nell'anno fiscale 1996.

La fabbrica di mouse e scanner più famosa del mondo ha infatti incrementato il proprio guadagno lordo del 28.2 % (contro il 25.9 % dello scorso anno) fatturando complessivamente 302,8 milioni di dollari (che non sono bruscolini).

Pierluigi Zappacosta, presidente del gruppo ha dichiarato: "questo risultato è il frutto tangibile del successo dell'implementazione di un nuovo modello di business che posiziona competitivamente la società consentendole di cogliere le molte opportunità offerte da un mercato in crescita", che in poche parole significa "guadagniamo perché semo li migliori".

L'N64 e' finalmente arrivato!

All'inizio di luglio le riserve sono state sciolte e l' N64, la nuova macchina della Nintendo, è finalmente apparsa sugli scaffali dei negozi di Giappone, Taiwan e Honk Kong. Non è detto che quando leggerete queste righe alcuni importatori paralleli abbiano già iniziato a vendere N64 anche qui in Italia. La console è stata lanciata con tre titoli (fra i quali anche l'attesissimo Mario 64), che entro la fine dell'anno saliranno a 20. Il lancio ufficiale della macchina in Stati Uniti ed Europa è previsto rispettivamente per settembre e dicembre. Il presidente della Nintendo, Hiroshi Yamauchi ha detto che si aspetta di vendere circa cinque milioni di unità entro la fine dell'anno fiscale (marzo1997). Auguri grande N !

Un gioco "Sottozero"

Sub-Zero, uno dei personaggi più famosi della trilogia di Mortal Kombat, sta per diventare il protagonista di un nuovo gioco sviluppato dalla Williams. Il titolo dedicato all'uomo-frigorifero non sarà un fighting game, ma mescolerà combattimenti a puzzle e strategia. Fan del ghiacciolino aspettate ad esultare, in quanto nessuno può dire quando questo progetto vedrà la luce...

Spycraft... Il film !

Spycraft: The great game diventerà presto un film. La Activision ha infatti rilasciato i diritti alla Universal Pictures per la realizzazione di un film basato sul gioco di spionaggio più caldo del momento. Non si conosce ancora ne il nome del regista ne dei principali attori, visto che il progetto è ancora nella sua fase embrionale.
Sempre l'Acivision ha ceduto i diritti di Zork per un eventuale film o serie televisiva alla Threshold Entertainment. Tenete pronti i telecomandi !

PC Gratis

Avete pensato,più volte, di cambiare il vostro computer ma i soldini in tasca sono pochi ?
Ebbene, in via Taormina 17 c'è quello che fa per voi. Yaron Mannheimer ha aperto un negozio davvero interessante: pensa un po', potete trovare Modem a 100.000 lire, stampanti dalle 100.000 lire alle 300.000 lire e, incredibile ma vero, pc a partire da 300.000 lire. Stupiti, ma no il caro Yaron non è il babbo Natale versione 1996 e nemmeno un bravo ometto dedito alla beneficenza, è solo uno che la sa lunga e commercializza con il suo negozio, PCGRATIS, attrezzature informatiche usate. Erroneamente si pensa che un computer non più adatto alle nostre esigenze sia da buttare, non è così, infatti le nostre vecchie esigenze possono essere nuove per un' altra persona e quindi il nostro pc può essere ancora utile.
La filosofia di Yaron è questa : il pc è l'elettrodomestico del futuro e tutti, anche chi ha pochi denari, ne deve avere uno.I clienti che acquistano un pc usato sono definiti clienti-amici e godono di questi vantaggi: un usato garantito, assistenza permanente completa e la possibilità di avere agevolazioni in caso che il cliente porti nuovi clienti.Il simpatico Yaron lo trovate in PCGRATIS in via Taormina 17 Milano - tel. 02/6883182 -

Davide Re

Republishing...

La Ergo Software rende disponibili a tutti gli utenti PC una mega raccolta di titoli che hanno fatto la fortuna della Mindscape; Renegade, Mario Teaches Typing e Oceans Below sono solo alcuni dei titoli che si possono trovare in tutti i migliori negozi di informatica. La cosa divertente è comunque il prezzo, davvero contenuto (intorno alle 29900).
Che aspettate quindi? Fatevi un regalo!

Microsoft home prepara il ritorno dei classici

Dispacci

+++ ***Maxis per la New Generation***
La Maxis ha deciso di immettere sul mercato i suoi titolo più famosi, da Sim Earth a Sim City, da A-Train a Sim Life e così via, in una nuova confezione comprensiva di CD ROM (per tutti i giochi).
Il prezzo si aggirerà attorno alle 10 sterline (25 mila lire circa) per ogni titolo e la mossa commerciale è stata espressamente dedicata per tutti coloro che, fra Pentium a 200 MHz e Pentium Pro, non hanno mai avuto il piacere di conoscere i successi già menzionati.

+++ ***Quando esce?***
Giusto per tenervi al corrente di tutto ciò che accade, proprio in chiusura di rivista ci è arrivata la lista delle uscite della Ocean; la rendiamo pubblica con la riserva (nel senso che spesso le date non sono quelle!).
Dawn in the darkness dovrebbe vedere la luce alla fine di Agosto, Tunnel B1, del quale vi abbiamo parlato nello speciale ECTS di due mesi fa, è previsto per Settembre (giusto per il ritorno dalle vacanze!).
Due parole invece merita Iron Angel, simulatore di volo ultrafuturistico del quale si cominciò a parlare circa due anni fa. Ora dovremmo finalmente essere in dirittura d'arrivo.
Da quello che ne sappiamo (poco!) il gioco in questione, inizialmente spacciato per un prodotto della Digital Image Design non si sa da chi, è stato sviluppato da tutt'altro team. Potrete volare su mezzi capaci anche di uscire dall'atmosfera e di trasformarsi in cattivissime macchine da guerra con la sola pressione di un tasto (della tastiera). La data di uscita, molto provvisoria, è Settembre, che questa sia la volta buona?
Tornando a parlare dei DID è confermata l'uscita di di Super EF2000: nient'altro che la versione nativa per Windows 95 di uno dei simulatori di volo più bello di tutti i tempi.
E' anche prevista l'uscita di un data disk per il gioco originale: Tact Com dovrebbe rendersi disponibile sicuramente dopo Novembre...

Al Futurshow di Bologna sono stati relegati nella sezione "museo", ma loro sono più vivi che mai: i più famosi giochi degli anni '70 stanno tornando nelle sale giochi, magari un po' ritoccati nella grafica , ma identici nelle idee di fondo e nella struttura di gioco. I trentenni di oggi sicuramente ricorderanno i pomeriggi passati in sala giochi a inserire gettoni in cabinati che proponevano queste vere e proprie gemme della storia videoludica. Per tutti i nostalgici di quell'epoca ecco arrivare dalla Microsoft "Return of Arcade", una raccolta che ripropone quattro titoli della Golden Age per il sistema operativo del momento: Windows 95. Preparatevi quindi a rispolverare tutta la vostra esperienza affrontando miti come Pac Man, Galaxian, Dig Dug e Pole Position tutti fedelmente convertiti per affrontare il secondo millennio con quell'immutato fascino che li contraddistingue. Una curiosità: per giocare a questi "reperti archeologici" dovrete disporre di almeno 8 Mb di RAM e di una scheda grafica SVGA... sono l'unico a cui questi requisiti tecnici sembrano un tantino esagerati per "giochini" che originalmente giravano a (quando erano tanti) 16 colori e avevano un codice che si misurava in K (e non in MB)? Potenza delle nuove tecnologie!

Olivetti M-24 New: quando il nuovo poi tanto nuovo non è...

M-24 è una di quelle sigle che ancora oggi fanno rabbrividire migliaia di studenti informatici. Questa "meravigliosa" macchina, sviluppata all'inizio degli anni ottanta, è infatti una delle piattaforme più utilizzate da licei e istituti tecnici per l'insegnamento dei primi rudimenti ai sempre più smaliziati giovani (che se la ridono allegramente quando qualcuno cerca di insegnare loro i comandi DOS utilizzando un computer basato su 8088...). Il nuovo modello proposto recentemente da Olivetti (il "new" vorrà pur dire qualcosa!) è dotato di una struttura decisamente più moderna: processore pentium (75,100 o 133 MHZ), 8 Mb di RAM, hard disk da 850 MB eccetera eccetera. Resta comunque il dubbio per la riesumazione di un nome tanto legato al passato quanto anacronistico... A quando il PET II ?

Activiamo le radio

Ecco una bellissima iniziativa che riguarda (ma non solo) la vostra rivista di videogiochi preferita. Radio Activity, una radio che trasmette con successo da 20 anni a questa parte su tutto il territorio di Potenza e provincia, ha inaugurato un nuovo programma dedicato al mondo dei videogiochi e in generale all'uinformatica. "Interactivity", questo il nome del programma radiofonico, propone giornalmente alcuni estratti di articoli presi dalle più importanti riviste specializzate (tra le quali PC Game Parade) e confronta le opinioni delle varie testate mantenendo comunque l'obiettività che contraddistingue questi simpaticissimi ragazzotti. Se abitate nelle vicinanze, ricevete il segnale di Radio Activity e siete appassionati di videogiochi dovete ascoltare Interactivity tutti i giorni, da lunedì a venerdì, dalle 11.45 alle 03.45 ogni 4 ore. Se siete internetizzati potete raggiungere Radio Activity su www.powernet.it/activity.fm.

Cyber-redattori rampanti

Una nuova E-Zine (Electronic magazine, cioè rivista elettronica) dedicata al mondo dei videogiochi è comparsa sulla rete. Il suo nome è Overgame, ma nonostante il titolo anglofono è completamente realizzata da italiani. Diretta da Eolo Perfido (non me ne vorrà il sig. Perfido, ma devo assicurare i lettori che si chiama proprio così...) Overgame è situata (da "posta in un sito" Ed. Zanichelli) a www.overgame.pair.com

INFOTECA®

MICROMAX
COMPUTER & PERIFERICHE

POTENZA. AFFIDABILITÀ. CONVENIENZA.

Rate mensili a partire da L. 68.000

HIT COLPISCE NEL SEGNO!!

PENTIUM 100 MHz

Scheda madre chipset Intel PTriton,
256 Kb cache Sincrona
CPU Intel Pentium 100 MHz,
8 MB RAM, HD 1,3 GB
Scheda video 64 bit PCI 1 MB esp. 2 MB
Floppy Disk 3,5" 1,44 MB,
Monitor 14" SVGA L.R. (0.28 DP)
Tastiera WIN 95, Mouse 3 tasti seriale
Software:Win 95+PC Cillin
Garanzia 12 mesi

L. 1.949.000*

PENTIUM 133 MHz

MULTIMEDIALE

Scheda madre chipset Intel PTriton,
256 Kb cache Sincrona
CPU Intel Pentium 133 MHz,
8 MB RAM, HD 1,3 GB
Scheda video 64 bit PCI1 MB esp. 2 MB
Scheda Audio, Casse 20W
CD ROM 4X
Floppy Disk 3,5" 1,44 MB,
Monitor 14" SVGA L.R. (0.28 DP)
Tastiera WIN 95, Mouse 3 tasti seriale
Software:Win 95+PC Cillin
Garanzia 12 mesi

L. 2.299.000*

Rate mensili a partire da L. 80.000

Chi ama scegliere... viene da noi!

TEXAS INSTRUMENTS

Canon
FISKARS
LEXMARK
PHILIPS
TOSHIBA

Microsoft
REVEAL
ZENITH DATA SYSTEMS

IBM

Vuoi far parte della catena di negozi Infoteca?
Contattaci ai numeri: tel. 055/894011 - fax 055/8940130

PUNTI VENDITA INFOTECA

Arezzo
Via Piave, 24/26
Tel. 0575/34090

Ascoli Piceno
Porto San Giorgio
Via Dei Pini, 119
Tel. 0734/676242

Bologna
Via Casarini, 5
Tel. 051/6491000

Bologna
Toscanello di Dozza
C/O Mercatone German Dox
Via I Maggio, 14/16
Tel. 051/674166

Ferrara
Via Mayr,43/A
Tel. 0532/765462

Firenze
Via Cavour, 170/r
Tel. 055/570423

Firenze
Via di Novoli, 42/B
Tel. 055/42365

Firenze
V. le Europa, 96
Tel. 055/6580991

Firenze
Borgo San Lorenzo
Via Pananti, 24
Tel. 055/8494387

Firenze
Scandicci
Via R. Paoli, 11/13
Tel. 055/255400

Genova
V.le B.te Partigiane, 146/148
Tel. 010/6986550

Genova
Via Multedo dei Pegli, 85/r
Tel. 010/591746

Genova
Sestri Levante
Via F. Fico, 49
Tel. 0185/42244

Imperia
Sanremo
Via della Repubblica, 38
Tel. 0184/506500

La Spezia
V. le Italia, 366
Tel. 0187/513223

Lodi
Via G. Rossa, 8
Tel. 0371/432368

Lucca
Viareggio
Via Ugo Foscolo, 2
Tel. 0584/30727

Milano
Via Bonnet, 11
Tel.02/654744

Milano
Cesano M.no
P. zza V. Veneto, 5
0362/545447

Milano
Giussano
Via Prealpi, 13
Tel. 0362/852810

Milano
Legnano
Via Saronnese, 16
Tel. 0331/598940

Pistoia
Via Fermi, 48/B
zona ind. S. Agostino
Tel. 0573/935098

Reggio Calabria
C. so Vittorio Emanuele, 29
Tel. 0965/814055

Rep. San Marino
Domagnano
Via XXV Marzo, 27
Tel. 0549/907259

Savona
Via Quarda Superiore, 30/32
Tel. 019/856601

Savona
Albenga
Via Regione Poca, 15
Tel. 0182/555399

Varese
Castiglione Olona
Via C. Battisti, 3/B19
Tel. 0331/824767

Pagamenti rateali: TAN e TAEG variabili in base alla durata.

IN APERTURA

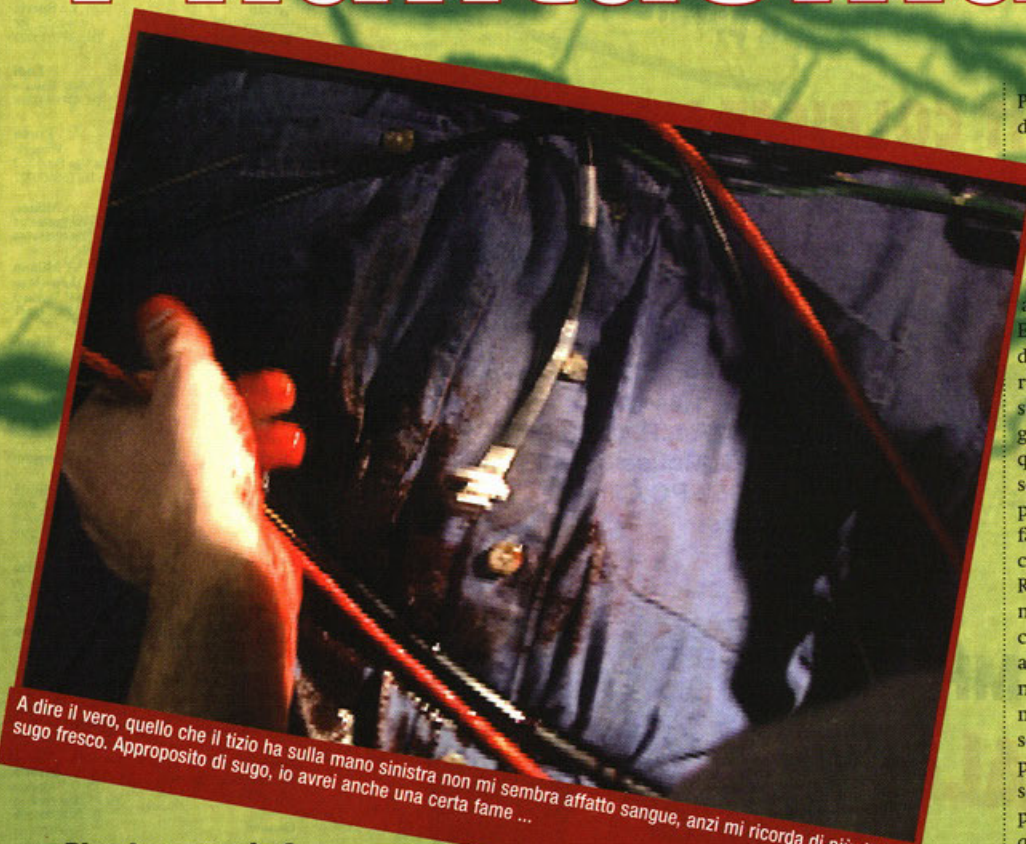
Bari
Latina
Molfetta (BA)
Matera
Messina
Perugia
Potenza
Roma
Siena
Taranto

Per maggiori informazioni compila con i tuoi dati questo tagliando e spediscilo, anche via fax, a:

IPS Srl
Via dei Confini, 199
50010 Capalle, Campi Bisenzio (FI)
Tel 055/894011 Fax 055/8940130

Nome...
Cognome...
Via.......................................n°.........
CAP................Città............................
Tel................/..................................

PC Game Parade 7/96

* Prezzi IVA esclusa. Salvo esaurimento scorte. Soggetti in qualsiasi momento a possibili variazioni.

Phantasmagorica

A dire il vero, quello che il tizio ha sulla mano sinistra non mi sembra affatto sangue, anzi mi ricorda di più del sugo fresco. Approposito di sugo, io avrei anche una certa fame ...

Phantasmagoria 2 sta per arrivare: che ci sia di mezzo un altro matrimonio andato completamente storto?

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

I film interattivi sono all'ordine del giorno e non sono certo io colui il quale deve sottolineare queste cose: l'evidenza dei fatti è così tangibile che verrebbe notata persino da quelli che credono il TFM un essere quasi umano (ci terrei a sottolineare il "quasi" perché in questo istante mi senso piuttosto buono). E quando si parla di film interattivi mi sembra altrettanto logico fare l'ennesimo collegamento esistenziale con la Sierra, leader in ogni senso per quanto riguarda questo genere di giochi. Oramai è passato un annetto abbondante da quando sui nostri computer apparve il celebre Phantasmagoria ma lo scalpore che quel prodotto suscitò non si è ancora sopito. Si trattava infatti di qualche cosa di eccezionale per allora, di mai visto prima: la pietra miliare che gettava le basi per una nuova generazione di videogiochi dove la grafica e l'interattività avrebbero dovuto stupire il giocatore sapendolo intrattenere per ore e ore.

Ma non tutte le ciambelle riescono col buco e anche in quel caso le cose non andarono proprio bene (okkey, del resto era anche il primo esperimento del genere, mai tentato in precedenza): il gioco risultava alquanto facile, talvolta ripetitivo e l'interazione tanto agognata era decisamente limitata. Molti di voi probabilmente saranno riusciti a finire i sette Cd in pochissimi giorni, sopprimendo quel pizzico di amarezza che si saranno sentiti dentro. Eppure Phantasmagoria è stato un successo, perché in fin dei conti si è dimostrato grandioso, interessante e altamente innovativo, tanto che ancora adesso se ne parla spesso e lo si utilizza come metro di comparazione per prodotti simili. Ed ecco che all'orizzonte già si intravede il suo seguito: avendo visto cosa è riuscito a costruire la prima avventura figuriamoci allora cosa accadrà non appena avremo a disposizione Phantasmagoria 2. Eppure è sbagliato parlare di seguito perché difatti così non è. Se nel primo episodio vi ritrovavate proiettati all'interno di una casa stregata cercando di salvare le orribili sorti di una giovane coppia di sposi, passando attraverso una quantità indicibile di orrori, beh, sappiate che nel secondo capitolo potrete scordarvi di tutto quanto poiché lo storyboard esula completamente dai fatti accaduti in precedenza. E allora il titolo cosa centra? Presto detto: alla Sierra (in particolare Roberta Williams) hanno ben pensato di nominare in tale modo questo prodotto perché il concept dell'avventura fantahorror non cambia e, al contrario, mantiene lo stile e i canoni già visti nel suo predecessore. In pratica si avrà una storia nuova di pacca, con attori mai visti appena scartati dal cellofan e con un'interfaccia ancora più semplice ed intuitiva. La motivazione mi sembra lecita, no? Vabbene, lo so: volete sapere di più. Lasciate allora che vi racconti una storia, quella si Phantasmagoria 2 ovviamente. Curtis Craig è un normalissimo psicopatico rinsavito che cerca di dedicarsi in tutto e per tutto ad una tranquilla e placida vita (abbiamo presente il tipo, ce ne sono un paio anche qui in redazione, ma non vi dico chi sono. Arghhh... basta vi prego... fate smettere queste voci... fateli stare zitti... arghhh. NdKDM). Ha un lavoro sicuro che lo appaga molto, ha una ragazza assai graziosa (e sono sicuro che lei è più appagante del suo lavoro!) ed è stato persino fuori dal reparto di psichiatria per la bellezza di un anno intero. Insomma, mi sembra proprio un bravo ragazzo. Curtis vorrebbe soltanto una vita normale, semplice, fatta da

Nooo ! Noncipossocredere! Ecco dove era finita la mano di NKZ!

La qualità dell'immagine è indubbiamente notevole. L'espressione del volto invece lo è molto meno.

...amente orrorifico

Per la serie "Ecco come ti riciclo i personaggi di altri videogiochi": Rayden ora è anche qui. Evidentemente nella saga di Mortal Kombat non ha fatto abbastanza male e ha voglia di rifarsi.

tutte quelle piccole cose delle quali tutti noi siamo alla ricerca, ma ovviamente qualche cosa va storto. Qualcuno, anzi, qualcosa, ha per lui progetti completamente differenti, satanici direi (qui ci starebbe bene un bel ghignazzo malefico in sottofondo, stile vecchio film dell'orrore) e nella vita di questo giovane sfortunato iniziano ad accadere le cose più impensabili: fotografie sanguinanti, topi parlanti, supermarket sprovvisti di sapone liquido, dischi volanti, cibi avariati, la carta igienica esaurita nel momento di massimo bisogno, pensate addirittura che la sua scalogna è tale da non fargli mai trovare in edicola nemmeno l'ultimo numero di Pc Game Parade! Per me qualcuno porta veramente sfiga. Comunque, per farla breve, nulla va dritto e nell'apoteosi dell'occulto una strana e orripilante creatura si presenta a Curtis, svelandogli il suo terribile passato e facendogli dubitare di essere rinsavito completamente. Ma lui non ci sta: non vuole perdere la sua libertà per ritornare nel ricovero ed essere torturato nuovamente dal suo sadico analista. Decide quindi di far luce sulla faccenda, anche a costo di scoprire degli orrendi misfatti sul suo conto o su quello della sua famiglia. La fiducia se ne va a farsi benedire e il suo passato ricomincia a tornare a galla: la madre era pazza e ogni notte, fino al giorno del suicidio, abusava di lui mentre il padre fu coinvolto in un incidente tanto brutale quanto misterioso. Curtis inizia a sospettare anche della compagnia per la quale lavora e i suoi sospetti si fanno allarmanti quando viene a scoprire che suo padre era uno scienziato coinvolto in un antico progetto, terminato con un ingiurioso scandalo. Ma le cose peggiorano (e io me lo aspettavo!). Viene coinvolto in una centrifuga di eventi, tra i quali una ragnatela di sesso, sudore e dolore provocata da una sua collega che vanta una vita segreta in quei locali notturni per soli uomini, dove la depravazione è all'ordine del giorno. L'Ecatombe continua, gli incubi più malvagi lo assillano e come se non bastasse, inizia a verificarsi una tremenda serie di omicidi. Il primo a morire è Bob, un collega di lavoro disprezzato da Curtis ai massimi livelli. Ovviamente nessuno si sorprende del fatto che sia lui l'imputato numero uno ed egli stesso inizia a credere in una parte oscura della sua persona, una parte malvagia incontrollabile che molto probabilmente gli fa compiere le azioni più impensabili. Indaga nuovamente sul suo passato e viene a conoscenza del progetto al quale lavorava suo padre: qualcosa di terribile era stato commesso, qualcosa di maledetto era stato risvegliato, molte vite umane erano state sprecate e ora era lui a pagarne le conseguenze. In seguito muore Tom, il suo direttore. Un uomo buono al quale era molto affezionato. La polizia serra sempre di più le catene attorno al suo collo e la pressione aumenta. La sua dolce ragazza si allontana da lui e i giochi perversi della sua collega finiscono quando questa viene trucidata in un night club. Ormai non c'è più nulla da fare e l'unica salvezza è scoprire la verità: nei panni del povero Craig vi avventate nei laboratori segreti della compagnia per la quale prestate servizio, nei meandri più oscuri, là dove vostro padre ha compiuto quegli orribili misfatti dei quali non volete né potete parlare. La verità è laggiù e farete di tutto per conquistarla e ritornare a vivere una tranquilla vita normale. Beh, complimenti per la sceneggiatura perché a me è piaciuta molto e spero proprio che il gioco sia davvero travolgente come ci dicono i vari press-pack giunti in redazione. Inoltre la Sierra ci promette delle stupende sequenze filmate in presa diretta con attori veri, una trama da incubo che saprà coinvolgere chiunque e ore e ore di gioco ininterrotto. Insomma, davvero un prodotto veramente interessante anche se Phantasmagoria stesso si preannunciava in questo modo: spero che tutte le promesse vengano mantenute poiché se così fosse, questa volta avremmo davvero in mano un prodotto di sicuro successo.

Certo che il rosso di tutto quel sangue stona parecchio sulla carnagione praticamente incolore di questo ominide.

Questo screenshot è meglio lasciarlo senza commento. Potrei scadere irrimediabilmente nel volgare e la censura calerebbe inesorabile: se poi è il mio caporedattore che la pratica, allora fa anche parecchio male.

Beh, in effetti il vampiro chirurgo ci mancava. In Phantasmagoria 2 però troverete anche questo. Peggio della Rai!

Phantasmagoria 2

Novembre 1996

CD ROM

Film Interattivo

...PERCHE' IL SUO NOME E' KEN, KEN FALCO...

Ma se le stock car usate in formula Nascar fossero diesel, non risparmierebbero di più?!?!?

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

Come tutti voi già saprete (ne sono assolutamente certo), la Papyrus da un po' di tempo è entrata a far parte del folto gruppo della Sierra, che si sta espandendo così velocemente da mettere paura a molte note software house. Soltanto analizzando i dati di vendita di questa clamorosa compagnia americana si può capire quanto i suoi prodotti siano apprezzati e ben visti da un pubblico molto vasto: pensate, in questo anno ha chiuso il suo bilancio registrando un fatturato di poco superiore ai 250 miliardi di lire italiane, con un incremento di oltre il 60% delle vendite rispetto all'anno precedente. Ma quello che stupisce ancora di più è l'aumento delle esportazioni internazionali, le quali da sole coprono il 30% degli introiti globali. E scusate se è poco! A questo punto viene spontaneo pensare come un mastino di queste dimensioni possa finire con l'accaparrarsi tutto e tutti e se ancora non è successo (per fortuna o per sfortuna non so) è solo perché le scelte esistenti sul mercato sono quasi infinite. La Papyrus dunque è solamente l'ultima grossa preda accalappiata dalla montagna più famosa dell'universo videoludico, che non si fermerà di certo qui (parlando con il signor Rambot, praticamente l'uomo Sierra Europe, ho appreso che effettivamente il discorso di "acquisizione" è solo agli inizi! NdBDM). Lo so, lo so, forse mi sono dilungato un tantinello troppo su questa argomentazione, ma mi sembrava doveroso sottolineare come la Sierra stia diventando sempre più potente: ora però basta così, perché già vi vedo sbavanti per l'ansia di sapere tutte le novità inerenti Nascar Racing 2 e allora iniziamo istantaneamente! Il primo Nascar riscosse un enorme successo quando uscì, tanto che fino ad oggi è riuscito a vendere la bellezza di quasi un milione di copie. E questo nonostante l'enormità dei difetti che presentava, come la lentezza intrinseca del suo engine (al massimo del dettaglio scattava anche su un Pentium 75) o i caricamenti molto più lunghi rispetto a quelli visti in Indycar Racing. Certo, in effetti il gioco era davvero accattivante e ammirare la carrozzeria delle vetture che si piegava sotto i continui urti contro gli avversari o i muretti di cinta era stupefacente, ma in sostanza si trattava di una simulazione, a parer mio, alquanto ingiocabile. Adesso è quasi pronto il suo seguito ufficiale e le promesse che ci vengono fatte da quelli della Papyrus sono tante. Innanzi tutto, e questo era d'obbligo, un engine molto più veloce del precedente ci consentirà una azione di gioco e una giocabilità ottimale, soprattutto grazie ad un migliore sfruttamento delle risorse hardware più comuni, come scheda grafica, scheda sonora e microprocessore. Poi saranno implementate tutte quelle opzioni che non comparivano nel suo fratellino minore, prima fra queste la possibilità di giocare in multiplayer via seriale/modem e via rete, sfruttando una normalissima LAN con protocollo IPX. Beh, non solo ovviamente. A corredo della versione definitiva avremo anche un paint kit migliorato, cosicché potremo decorare e personalizzare a piacimento la nostra vettura. A proposito delle vetture: queste saranno interamente customizzabili in ogni dettaglio anche se a dire il vero non ho ancora capito di cosa si tratta esattamente. Nuovi circuiti faranno da coreografia alle nostre rocambolesche sfide (tanto alla fine ci ritroveremo a girare semplicemente contromano per il gusto di spatasciarci contro le altre macchine e vedere l'effetto che fa!) e un sonoro carino dovrebbe rendere la cosa più allettante. Le premesse ci sono e io spero vivamente in un buon prodotto, sebbene dagli screenshot non si possa dedurre troppo: la grafica è notevole e il dettaglio è assai pompato ma in definitiva mi sembra identico al suo predecessore. Per il momento è tutto, a presto con nuove e più succose notizie.

Uno screenshot di un futuro menu di Nascar Racing 2. Notate attentamente l'alta qualità grafica utilizzata dai quei matti della Papyrus.

Direttamente all'interno della macchina. Prestate molta attenzione ai giochi di luce che faranno bella mostra di se in tutto il gioco: il dettaglio sarà veramente notevole un po' ovunque.

Questa invece è una foto del cockpit in Nascar I. Traetene voi le dovute conclusioni.

Nascar Racing 2

Fine 1996

MS DOS
WINDOWS

Avventura

Luci surreali da un faro disperso nel cosmo

A cura di
Alessandro "Zolthar" Debolezza

Un faro, un passaggio interdimensionale, un rapimento e un mondo misterioso ed enigmatico: riuscirà la Sierra a stupirci per l'ennesima volta con la sua ultima avventura?

Un altro stupendo screenshot: guardate il mare. Nel gioco vero e proprio dovrebbe essere tutto quanto fluidamente animato con qualità fotorealistica!

Già, avete letto proprio bene: un'altra avventura grafica. Ebbene sì, si direbbe proprio che la nota software house americana abbia l'intenzione di trasformarci tutti quanti in dei novelli Indiana Jones e di spararci direttamente dentro il vivo della storia, immortalando momenti magici e fantastici. Certo non che l'idea mi dispiaccia, intendiamoci, ma vista la quantità impressionante di adventures sfornati dalle fervide menti dei programmatori della grande montagna (saranno mica parenti dell'"uomo del monte"?!?!?) non vorrei incappare in qualche cosa di deludente. Hey, ma cosa sto dicendo? Deludente la Sierra? Bah, forse sarà l'orario (poco meno delle due, di mattina ovviamente) che mi gioca brutti scherzi e mi fa passare strane idee per la testa: vediamo immediatamente di cosa si tratta, cosicché poi potremo giudicare in tranquillità quello che s'intravede all'orizzonte. Come ho già avuto modo di affermare nelle poche righe sovrastanti, Lighthouse è una vera e propria avventura grafica che non mancherà di stupirci e di sbalordirci. Innanzi tutto, prima di raccontarvi la trama, è d'obbligo sottolineare un fatto a mio avviso essenziale ed estremamente importante: questo prodotto è interamente realizzato in 3D da capo a piedi, utilizzando immagini completamente renderizzate e create con dei programmoni quali l'Autodesk 3D Studio e l'Alias Power Animator. E scusate! Non ci ritroveremo quindi di fronte a delle semplici schermate bidimensionali piatte, magari elaborate con qualche elemento tridimensionale sparso un po' qua e un po' la', ma vivremo la nostra storia in una ambientazione dove il 3D regna sovrano e dove la grafica è così bella e perfetta da rasentare la qualità fotorealistica. Per la Sierra questa è la prima avventura costruita usando un criterio simile e quindi si tratta sostanzialmente di un esperimento, un po' come successe con Phantasmagoria e i film interattivi: già allora lo standard fu degno di nota, adesso, forti dell'esperienza passata, sono proprio curioso di vedere cosa ci propineranno per farci spalancare la mandibola. Ma, e lo sapete perfettamente bene, la grafica non è certo tutto, e in una avventura ciò che conta maggiormente e fa la differenza è sicuramente la storia. Come promesso quindi, vediamola insieme.

Questo è semplicemente il logo del gioco. Però è bello lo stesso.

Ecco uno degli enormi uccelli meccanici che vedrete in Lighthouse. Ditemi se questa immagine non risveglia in voi un pizzico di romanticismo ...

Uscendo dal tunnel

Tutto quanto accadde quella fatidica notte di mezza estate. Sentite suonare il telefono e già iniziate ad imprecare, senza saperne nemmeno il motivo: "perché qualcuno deve chiamare a quest'ora e stressarci la vita?" pensate immediatamente. Riluttanti alzate la cornetta e certo non rimanete stupiti nel constatare che all'altro capo del filo c'è il vostro grande amico, il professor Jeremiah Krick. Purtroppo però sapete bene come siano sempre state strambe le sue infinite richieste e anche questa non era da meno: la baby sitter ha avuto un piccolissimo contrattempo (seeh, dicono tutte quante così!) e quindi vi prega di correre immediatamente a casa sua per prendersi cura della sua piccola Amanda. Vabbè, cosa volete farci? Certo non potevate mica rifiutare. Cosa vi sareste inventati del resto: "No guarda Jerry, ho il gelato che mi si sta sciogliendo sul divano e proprio non posso" oppure "Ehm, a dire il vero Jerry, questa sera dovrei uscire con venti ragazze svedesi e non mi sembra quindi il

Una sequenza tratta dalla futura intro di Lighthouse. Spero che abbiate visto il rolling demo accluso nel nostro Cd perché è qualcosa di assolutamente allucinante.

Non limitatevi a guardare solo l'uomo-uccello: osservate attentamente soprattutto il cielo e le sue textures perché non credo che riuscirete a vedere molto spesso qualche cosa di altrettanto realistico.

caso, sai di cosa parlo ..."? Eccoci dunque partire per il grande faro abbarbicato su di un costone roccioso, con un po' di rammarico nelle tasche. Ancora non sapete però che il professore nel frattempo ha avuto la brillante idea di provare la sua ultima invenzione, provocando uno sconvolgimento interdimensionale all'interno del quale viene risucchiato lui stesso. Il solito imbecille! Non appena arrivate al faro notate qualche anomalia: la luce non gira affatto, anzi, la lampada risplende di un insolito verde/azzurro semifosforescente. Qualcosa sta succedendo all'interno della casa e subito correte a vedere di cosa si tratta. Dentro tutto sembra a posto: gli oggetti sono in ordine e il fuoco scoppietta caloroso nel caminetto. Solo che in giro non c'è nessuno. All'improvviso un pianto sommesso: Amanda! Bisogna fare in fretta, perché forse la piccolina è in pericolo. Attraversate di corsa le diciotto stanze (una sopra l'altra ovviamente) e vi proiettate verso il lettino ma, ahimé, è già troppo tardi: un losco figuro dalle sembianze inumane l'ha appena presa e se la sta portando via attraverso uno stranissimo passaggio luminoso. Entrambi gli esseri scompaiono sotto i vostri occhi e mille domande senza risposte rimbalzano nella vostra mente: dove porterà quel passaggio? Chi era o cosa era quell'essere? Dove è Jerry? Che sia sparito anche lui? E soprattutto, cosa ne sarà di Amanda? Non c'è tempo per pensare. Il prof. vi aveva chiesto di prendersi cura di lei, ma purtroppo gli eventi si sono susseguiti troppo rapidamente e forse giungere anche qualche secondo prima non sarebbe bastato. Bisogna agire e bisogna fare in fretta, anche perché non sapreste cosa dire se in questo momento arrivasse il vostro amico e vi chiedesse dove è sua figlia. Beh, la decisione è quindi ovvia e l'unica cosa da fare è quasi tangibile: saltare a piè pari dentro il tunnel, con la speranza di ritrovare Amanda e di riportarla sana e salva indietro. E così fate. Subito vi rendete conto di vivere una esperienza straordinaria, fuori dal normale, e quando intravedete una luce, capite che il tunnel sta per finire e che presto vedrete qualche cosa di inaudito. Un mondo parallelo ora si staglia davanti ai vostri occhi. Enormi uccelli meccanici volano alti nel cielo e strani marchingegni sono sparsi un po' ovunque. Siamo sulla spiaggia di un'isola e in lontananza si intravede, protetto dalle nebbie, un'imponente costruzione: un faro. Subito i dubbi si diradano e le idee piovono copiose. Amanda è sicuramente la', ora l'unica cosa da fare è arrivare laggiù e riportare a casa la capra e i cavoli. Ovviamente l'avventura inizia proprio qui e non c'è nemmeno bisogno che vi dica che sarete proprio voi a dovere riportare la figlia dello scienziato a casa, attraversando tutto lo strano e affascinante mondo di Lighthouse.

Sensazioni!

Il nuovo prodotto della Sierra mi sembra davvero bello. La grafica è eccezionale e lo storyboard non è da meno (del resto ci ha sempre abituati piuttosto bene) e anche se sul sonoro non si sa nulla, spero sarà degno di cotale arduo lavoro. Quello che però vorrei sottolineare è l'ambientazione: osservate il mondo parallelo all'interno del quale ci ritroveremo a vivere la nostra avventura. Nebbie, colori sfumati, un cielo stupendo, il mare risplendente, le nuvole rosa, i marchingegni distrutti da una antica guerra, i personaggi strambi, il surreale e il fantastico che si mischiano con l'immaginario e il meraviglioso allo stesso tempo. Vabbé, forse io mi sento un tantino romantico in questo momento, ma la terra di Lighthouse è veramente qualche cosa che sprizza sentimentalismo un po' ovunque e lo mischia così bene ad un velato senso di paura e di mistero da far talvolta rabbrividire. Le schermate vi aiuteranno non poco a capire quello che cerco di comunicarvi: se osservate bene, molto probabilmente tali sensazioni le sentirete anche voi. Il coinvolgimento è incredibile e mi sento davvero attratto da questo gioco anche se tutto quello che ho visto sono solo delle fredde schermate statiche. Già, questa è solo una preview e queste cose dovrei soltanto farle intravedere ma non so né perché né come mai Lighthouse mi attira così tanto. Non vedo l'ora del suo arrivo qui in redazione, per poterlo giocare in prima persona e dirvi se tutto quello che avete letto sarà confermato, sempre che sia io a scriverne la recensione (vero BDM?). La data di uscita comunque è molto vicina e quindi avremo presto altre novità che non mancheremo di comunicarvi.

Lighthouse

Estate 1996

MS DOS WINDOWS

Avventura

L'immagine che vedete qui è frutto di un tremendo rendering e lo potete constatare dall'ottima qualità e dalla bellezza di ogni particolare presente. Vorrei sottolineare il fatto che di particolari e di oggetti ce ne sono davvero tanti.

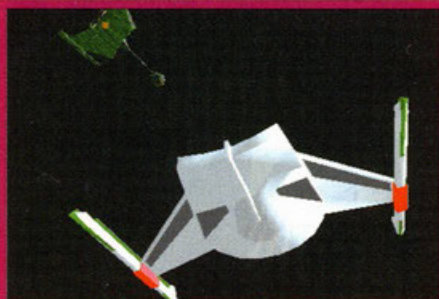
WORK IN PROGRESS

Quanti di voi, vedendo quel telefilm capolavoro di Star Trek, non hanno mai pensato, almeno una volta, di diventare come il capitano Kirk? L'Interplay oggi ha finalmente deciso di darvene la possibilità...

a cura di Stefano "BDM" Petrullo

Ricordo ancora quando ero piccolo. La televisione non mi è mai piaciuta più di tanto, ma se c'era qualcosa che non mi perdevo mai -anche alla tenera età di sei anni- quella era Star Trek. Uno dei telefilm tecnicamente più squallidi della storia (sapete perché esiste il teletrasporto, no? Ve lo dico io: c'erano pochi soldi per realizzare un effetto speciale che consentisse di far atterrare l'Enterprise...) ha significato per me, come per tanti altri, la consacrazione di un mito: le stelle, un'astronave grossa, un capitano spavaldo, il primo abbozzo di società multi-razziale (fateci caso, nella vecchia serie ogni elemento del ponte era di nazionalità diversa!), tutto, ma proprio tutto, era studiato alla perfezione. E poi l'astronave: l'Enterprise era il veicolo della nostra fantasia, il pretesto con il quale Roddenberry (pace all'anima sua) poteva far nascere in tutti noi la speranza di un futuro senza problemi, un futuro in cui tutti gli uomini fossero uguali, un futuro che purtroppo ancora oggi, dopo decine di anni, è diverso e tende più alla divisione e alla ghettizzazione che non all'unità morale della razza umana. Un fenomeno così non poteva passare inosservato, e così cominciarono a nascere vari club e associazioni dedicate a un vero e proprio telefilm culto (pensate che negli Stati Uniti esiste una statua di William Shatner a testimonianza che in Iowa nell'anno 2233 nascerà James Tiberius Kirk, il quale si arruolerà nella flotta stellare con il numero di matricola SC937-0176 per vivere le avventure che tutti i fan -me compreso- conoscono e apprezzano). Poteva il mondo videoludico essere estraniato da cotale fenomeno? Potevano tutti i videogiocatori, notoriamente persone con un'innata fantasia, con voglia di sfogarsi e con una verve cultural-inventiva che esterni al nostro settore possono raramente apprezzare essere estraniati dalla possibilità di prendere parte alla novella del buon Gene Roddenberry? Certamente no, non era assolutamente possibile e per questo che, sin dai tempi del Commodore VIC 20, esistono giochi (più o meno complessi e più o meno belli) dedicati a Kirk e soci. Ma questa è solo preistoria, solo un ricordo dei tempi andati, della nostra (o almeno mia) gioventù relativa (perché comunque adesso ho solo 21 anni!): quella che mi vedeva davanti al Commodore 64 un giorno sì e uno no (limite imposto dai miei genitori, ancora legati alla anacronistica teoria che dipingeva i computer come dannosi e nocivi per un povero bambino!).

Uno dei primi giochi commerciali che vidi su Commodore 64 dedicato a questo fantascientifico mondo era Star Trek "The Rebel Universe" (Firebird, la stessa di Rick Dangerous, per chi se lo ricorda ancora!), un accozzaglia di codice composta da una fase arcade e da una semi avventura in wire-frame... E il tempo intanto passava, i giochi uscivano, io crescevo...

Tutto questo fino a che L'Interplay fece vedere la luce al mito, all'incarnazione del telefilm, al connubio perfetto che univa le puntate di Star Trek al mondo dei videogiochi: Star Trek 25th Anniversary, un'avventura punta e clicca nella quale, oltre a risolvere gli enigmi, dovevate anche pilotare la nave spaziale più amata del mondo... A questo seguì Star Trek: Judgment Rites, il sequel, qualche innovazione tecnica, una grafica migliore e poco altro. Inutile dire che fu un altro successone e poi, dopo un po' di

Qui potete cominciare a farvi un'idea di come sarà il gioco vero e proprio...

Eccolo lì, lo stendardo per il quale avete lasciato moglie e figli, redazioni e serate in discoteca. Vuoi vedere lo spazio? Arruolati nella flotta stellare...

Non so, questo potrebbe essere il vostro alloggio. Questo modellino di nave è, uno dei primi vascelli della Federazione di classe Daedalus.

Ultima frontiera...

Down In The Dumps

Fine 96

Windows 95/Dos

Simulatore

Interplay

silenzio ecco che la Microprose si lancia all'attacco con Star Trek -A Final Unity-, altro "masterpiece" delle avventure. In arrivo ora abbiamo questo Starfleet Academy, che ci farà vivere l'universo trekkie sotto un'altra faccia: quella dell'accademia della Flotta Stellare. Che cosa dovremo fare? Semplice: diventare capitani e fare carriera così come il buon vecchio Jim. All'E3 di Los Angeles sono riuscito a vedere qualcosa, tornato a Milano, mi sono subito dato da fare per ottenere nuove immagini da proporvi in modo da "dissetarvi" delle novità alle quali andremo incontro con questo nuovo gioco Interplay. Come cadetti comincerete dal fondo affrontando ben 27 missioni diverse dove dovrete dare il meglio di voi stessi fronteggiando tutte le insidie e i pericoli che un capitano si trova davanti quotidianamente. Essenzialmente avremo per le mani un simulatore di volo, un simulatore di "Enterprise" che non sarà relegato però solo al compimento delle missioni, ma tutto avrà una sua trama "sotterranea" che dipenderà dalla nostra bravura nel risolvere i vari "task" che ci assegneranno i nostri superiori. Già, ma chi saranno questi fantomatici capoccioni? Ah Ah, tre nomi soltanto: Kirk, Checkov e Sulu. Scusate se è poco. Il gioco sarà ovviamente improntato sul simulatore dell'Accademia e potrete affrontare anche il famoso scenario della Kobayashi Maru (solo Kirk, barando, riuscì a uscirne indenne!). Tornando all'intervento dell'equipaggio originale il gioco sfrutterà l'ormai inflazionatissimo Full Motion Video per garantire il massimo realismo alla simulazione "a terra". Questa sarà articolata in sottotrame e avvenimenti esterni che, a quanto pare, vi porteranno ad affrontare anche missioni decisive per la flotta stessa (non è quindi da escludere che vi troverete "davvero" a bordo di un vascello della federazione). La simulazione di volo si avvalerà di 30 (!!!) diversi tipi di navi diverse, sarà consentito giocare via modem o in rete e, per la prima volta su computer, potremo andarcene in giro per gli edifici dell'Accademia della Flotta Stellare situata a San Francisco in California. Starfleet Academy vanterà oltretutto un supporto musicale di massimo rispetto: Dennis McCarty, il compositore che, per rimanere in tema, ha rappresentato la mente dietro alle colonne sonore dei primi due film (Star Trek: The Movie e Star Trek II: The Wrath of Khan) e di alcuni episodi di Deep Space 9 e The Next Generation. Ultima menzione di merito va alla sceneggiatura, opera di tre menti: Dan Greenberg, Andrew Greenberg e Bill Bridge. Videoludicamente un bel programmino no? La data di uscita prevista, salvo ritardi, è per gli ultimi mesi dell'anno.

Per adesso possiamo proporvi solo qualche immagine.

Da quello che ho visto quando ho avuto modo di provare il gioco (tra l'altro su una macchina tutt'altro che "superpompata") l'engine funziona veramente bene, dovreste vedere il sistema di dissimulazione applicato sulle astronavi, quasi un film!

La grafica sfrutta oltretutto una routine di lightsourcing grazie alla quale, quando sparate con i phaser, la scia di luce del colpo appena esploso si riflette in maniera spettacolare sulle superfici vicine.

Lo so, lo so, volete sapere i requisiti per far girare cotale meraviglia: si parla di un 486 DX2 66Mhz come minimo, 8 Mega di RAM sotto DOS (16 Mega per "Windowze 95"), DOS 5.0 o superiore, Windows 95, una bella SVGA (apparentemente non si contempla la bassa risoluzione...), un lettore CD ROM a doppia velocità, un mouse e una ventina abbondante di Mega disponibili su hard disk.

La scheda sonora? C'è bisogno di dirlo? Sound Blaster o compatibile...

Per adesso godetevi le foto, per i prossimi numeri si vedrà...

Ecco un'immagine che dovrebbe essere chiarificatrice della qualità profusa nella realizzazione delle locazioni che visiteremo.

Eccola là, la foto più esplicativa dell'intero articolo: l'Enterprise impegnata in combattimento; vi ricordate quando parlavo di lightsourcing? Vi basta questo? E che mi dite del dettaglio dell'NCC1701?

Il terremoto è arrivato

Quake, il gioco che tutti aspettavamo, è finalmente disponibile in versione shareware. Questo significa che non dormiremo più, non mangeremo più e non... no forse quello continueremo a farlo... ma tra una partita e l'altra.

(Tratto da "The Best KDM's introductions to a review", 1996, Edizioni De Martino)

a cura di Karim De Martino

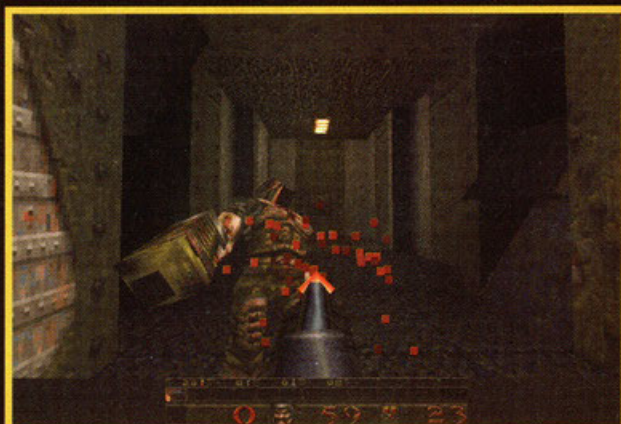
Ebbene sì, finalmente è uscita la versione shareware di Quake, ce n'è voluto di tempo, ma alla fine è arrivato e vi assicuro che fa davvero male! E' andata più o meno così: una sera come le altre io, BDM e Andrea Simula stavamo raccogliendo le nostre cose per andare a casa, quando Stefano mi fa: "Oh ascolta - le sue frasi iniziano sempre così - dai un occhiata ai Newsgroup di Internet per vedere se c'è qualche novità!". Allora il sottoscritto pacatamente accende il PC, si collega ad Internet e accede al Newsgroup it.comp.giochi; tra le solite richieste d'aiuto tipo "Gente, non riesco a finire il terzo livello di Pac Man!" oppure "Qualcuno ha un cheat code per giocare a Fifa 96 con i calciatori nudi?", spicca un piccolo messaggio molto significativo: "QUAKE IS OUT".

In meno di 30 secondi sul monitor erano aperte sette finestre (tanti sono i dischetti della versione shareware), che facevano a gara con le loro barrette di progressione. Nell'attesa ci siamo anche messi a scommettere su quale avrebbe finito prima ed è scoppiata un'accesa polemica sulla velocità degli FTP rispetto al Netscape. Poi, dopo quasi un ora, la versione shareware di Quake era scompattata nell'hard disk del mio PC e il risultato è questo "Work in progress" integrato dalla presenza, sul CD, della versione shareware del gioco stesso (per il quale abbiamo dovuto perdere un'intera notte rifacendo io l'interfaccia e BDM il sonoro).

La storia

Una mattina te ne stai bello paciocco nel tuo lettino quando arriva una chiamata dalla base segreta militare in cui lavori. In meno di un ora sei di fronte al comandante che ti illustra la situazione: nella base è stata sviluppata una nuova tecnologia che ha portato alla realizzazione dello Slipgate, una sorta di teletrasporto alla Star Trek che permette di creare portali interdimensionali e trasportare istantaneamente soldati e munizioni da una parte all'altra del globo. "Interessante - rispondete - ma non mi avrete certo svegliato alle quattro del mattino per raccontarmi la trama di Stargate?". Infatti non è così, perché a guastare la festa ci ha pensato Quake, un essere di un'altra dimensione che, utilizzando la tecnologia Slipgate, invia nelle basi militari degli squadroni della morte. Il vostro compito è quello di organizzare una spedizione punitiva con il solo scopo di trovare Quake e fermarlo. Per fortuna questa volta non avete solo un misero fucile a canne mozze, ma potete disporre di tutti gli uomini della base. Questo almeno secondo i piani, ma purtroppo, nel breve tempo che impiegate per tornare a casa a prendere la vostra roba e fumarvi una sigaretta, gli uomini di Quake attaccano la vostra base senza lasciare alcun superstite. Da qui inizia la vostra missione, ci sono quattro Slipgate, utilizzati dagli assalitori per la fuga, aperti verso altrettante dimensioni. Il gioco inizia nei sotterranei della base, vi trovate di fronte ai quattro portali, ognuno abbinato a un differente episodio, il buon vecchio fucile a canne mozze in mano e tanta voglia di uccidere, devastare, massacrare, terminare, blastare...

Dimension of the Doomed

Questo è il nome del primo episodio, contenuto interamente nella versione shareware. Dai sotterranei della base ci si trova inizialmente di fronte a tre strade, ognuna corrispondente ad un livello di difficoltà. Già da questo si capisce cosa ci aspetta più avanti, il nuovo motore grafico è di un realismo eccezionale anche se la risoluzione video non è alta come quella di Duke Nukem 3D. Le texture del cielo si muovono creando un piacevole effetto nuvole, così come l'acqua, la lava e l'acido. Le ambientazioni sono tutte molto cupe (come ci si potrebbe aspettare da una dimensione popolata da zombie e lumache volanti) e gli effetti di luce sono realizzati alla perfezione (eccezionale l'effetto generato dall'apertura di una porta in una stanza buia, tutta il locale infatti viene illuminato poco a poco e in maniera naturalissima). Il sistema di controllo ha subito alcune modifiche rispetto a Doom II: per prima cosa non è più necessario aprire le porte o premere i bottoni con la barra spazio, ora tutto avviene automaticamente, o in certi casi con un colpo di fucile. E' stata aggiunta la possibilità di saltare, guardare in alto e in basso e nuotare. Quest'ultima caratteristica merita certamente l'attenzione per la sua originalità. Qualcuno starà dicendo "Che fesso, anche in Duke Nukem 3D si può nuotare!", ma vi assicuro che c'è molta differenza. Prima di tutto la visuale, che nel gioco 3D Realms non fa altro che scurirsi sovrapponendo un filtro alle varie texture (non sono tecnico, ma credo funzioni così), in Quake invece è distorta, come se vi foste appena mandati giù cinque pinte di Tennet's, o meglio, come se aveste gli occhi aperti sott'acqua (paragone geniale!). Seconda cosa i controlli: in Duke vengono utilizzati i tasti cursore per muoversi e altri due bottoni per andare su e giù, che, aggiunti al bottone per sparare, fanno la bellezza di sette pulsanti, in pratica o siete un polipo o vi fate aiutare dal vostro vicino di casa. In Quake il sistema di controllo "acquatico" è

State attenti a non sporcarvi troppo col sangue delle vostre vittime. La lavanderia costa un sacco !

Il mostro che dovremo affrontare alla fine del primo episodio è in realtà un gigante buono, per ucciderlo è sufficiente fare tre giri attorno al pozzo di lava dal quale è uscito, in modo tale da attivare un raggio mortale che lo

semplicissimo, se vi muovete non succede nulla, se state fermi andate giù e se premete spazio andate su.

I mostri sono realizzati con una nuova tecnica che attenua l'effetto "pixellone" (sono infatti poligonali), ovvero la sgranatura degli sprite a distanza ravvicinata. Graficamente sono molto più realistici, cadono se colpiti alle gambe e si rialzano più arrabbiati di prima, si riparano dietro ai muri, vi lanciano granate e hanno tutti voglia di farvi a pezzettini piccoli piccoli.

Nella versione shareware ne manca qualcuno, cinque per essere precisi, ma quelli che presenti sono davvero tosti e fanno prevedere bene per il gioco commerciale.

Stranamente le armi non sono così originali come ci si aspetterebbe, ci sono il fucile, la mitragliatrice, l'accetta, il lanciarazzi, ma nessuna traccia del famigerato martello gigante di cui si vociferava da tempo.

L'arma più originale è il fucile lancia granate, che tra l'altro è l'unico in grado di fare a pezzi gli zombie, evitando così che si rialzino. Purtroppo per voi anche i mostri lo utilizzano spesso, in particolare un panzone con una sega elettrica in mano. Le esplosioni e le armi sono realizzate con la stessa tecnica dei mostri, perciò aspettatevi scie di fuoco e cose di questo tipo. Come in Doom II i livelli sono pieni di passaggi segreti, ascensori e interruttori, solo che ora questi ultimi possono essere attivati dalla vostra presenza, azionando trappole mortali (soffitti che si abbassano o pareti puntellate che vi stritolano).

Il tutto è molto divertente e vi assicuro che la tensione è sempre alta in ogni momento; quando meno ve lo aspettate si apre una parete e sbucano fuori una decina di lumache volanti (sono dei mostri piuttosto cattivi che volano lanciando fiammate verdi). Da notare anche che alcuni mostri possono essere eliminati solo con determinate armi. Il sonoro merita anch'esso un occhio di riguardo, gli stessi programmatori ammettono nel manuale di aver utilizzato il programma Cool Edit per campionare gli effetti e modificarli (e scusate s'è poco! NdBDM), il guaito del cane per esempio da i brividi e fa venire il dubbio che alla iD abbiano veramente sparato ad un cane e registrato il verso (naturalmente non è così... spero).

Quake Vs. Duke Nukem 3D

Quake non può certo sfuggire al confronto con Duke Nukem 3D, che a buon merito si è imposto come termine di paragone per questo genere di giochi. Effettivamente il nuovo motore della iD Software è sorprendente, ma allo stesso modo sorprende il fatto che a una risoluzione lievemente superiore al 320*200 si inizino già a percepire dei rallentamenti notevoli. Addirittura sul Pentium 133 con 16 Mb di RAM della redazione non siamo riusciti a giocare in 640*480. C'è anche da dire che comunque si tratta di una versione shareware e quindi non è il caso di allarmarsi per problemi che magari verranno risolti nella versione commerciale (speriamo!).

Altri punti ambigui sono la mancanza della mappa e di tutti quei particolari che ci hanno fatto amare Duke: le impronte delle scarpe sporche di sangue, i condotti di areazione e l'enorme quantità di oggetti con qui interagire (bottiglie, palle da biliardo, gabinetti!). Insomma, molti qui in redazione sono rimasti delusi, anche a causa dell'eccessiva semplicità del primo episodio.

Il motore è buono, ma Quake è il primo gioco che lo utilizza e sicuramente non riuscirà a sfruttarlo al meglio.

Il motore di Duke Nukem invece è molto più simile a quello di Doom 2, ma è sfruttato fino all'osso. Atmosfericamente nulla da dire, ma manca ancora quel "qualcosa in più" che probabilmente verrà implementato nella versione commerciale!

Prima di decidere il voto e dare una "sentenza" assoluta, preferiamo attendere la versione commerciale, che comprenderà tre nuovi episodi e cinque tipi di mostri. Considerate questo articolo come un'anteprima che comunque dovrebbe soddisfare almeno in parte la vostra curiosità (se poi voleste provare la versione shareware potete benissimo installare quella che abbiamo accluso nel CD, unica disponibile e ufficiale!).

Sul prossimo numero dovremmo essere già in grado comunque di proporvi la recensione completa ed esaustiva!

Ehm, ha la bocca sporca di... sugo forse? Scherzi a parte i mostri, sebbene piuttosto surreali e realizzati con uno stile molto particolare, vantano delle texture di eccellente qualità.

Spettacolo! Il burino in questione ha provato a prendermi di sorpresa, poveraccio... gli ho sparato una fucilata sul collo, adesso ha la voce rauca.

Guardate bene il volto di quel militare. E' o non è praticamente reale ? Pensate quando ve lo troverete davanti e soprattutto in movimento ...

WORK IN PROGRESS

GOING DOOOOWN (In The Dumps)

a cura di Alberto Falchi

L'entropia dell'universo può solamente aumentare, questo è fuori dubbio, quindi il Chaos è destinato a regnare sovrano, ma possibile che tutte le "fortune", in un modo o nell'altro, riescano sempre a coinvolgere il nostro povero pianeta?

Eccovi uno degli schizzi dai quali è stata realizzata la grafica del gioco.

Ed eccone un altro

Non c'è che dire, agli Haiko Studio sono davvero bravi a disegnare a mano.

Ah, come è dura la vita. Quando le cose stanno andando male, tanto che sembra che non possa accadere nulla di peggio, arriva sempre un evento inaspettato che ci fa ricredere, che dà ancora una volta una dimostrazione della veridicità di quella stramaledetta legge di Murphy. Invece, nel caso che le cose stiano girando per il verso giusto, ecco fra capo e collo la botta di sfortuna che ci toglie ogni minimo barlume di felicità, che ci fa sembrare Fantozzi un banale principiante in quanto a catalizzatore di negatività. L'unico fortunato a questo punto sembra proprio Murphy, che nella malasorte sembra aver trovato la sua strada, dal momento che a quanto pare le sue teorie valgono non solo sulla terra, ma anche in tutto l'universo, o per lo meno in tutto il nostro sistema solare. Voi siete pienamente consci di questo, ma ciò nonostante avevate deciso di fregarvene altamente e godervi lo stesso quei pochi momenti felici che la vita vi può riservare: eravate così partiti con la vostra famigliola per un viaggio fantastico sui satelliti di Giove, avevate preso due stanze separate, una per voi e un'altra per la prole, avevate passato due giorni (e due notti!!!) da favola, all'insegna del divertimento e della felicità, tutto sembrava perfetto...forse è proprio per questo che prima di prendere la strada per il ritorno non eravate affatto tranquilli. "Porca miseria, qua c'è qualcosa che non va.", pensavate in continuazione, "E' umanamente inconcepibile non avere avuto neanche un banale problemino, che so, una ruota bucata, il lavandino intasato...sono anche riuscito a passare due notti con mia moglie senza essere disturbato dai figli, uhmm, qui gatta ci cova!". Memore di tutte le volte che vi eravate illusi di essere stati fortunati, vi preparavate silenziosamente alla paurosa ondata di fortuna avversa che di sicuro si sarebbe abbattuta su di voi come punizione per il troppo divertimento di quei giorni.E mentre tornate nella vostra casetta infatti incontrate sulla spazio-strada un gruppo di giovani fanatici ubriachi che iniziano a fare pesanti apprezzamenti sulle grazie della vostra adorata mogliettina. Appena li vedete capite che, come al solito, le vostre preoccupazioni non erano infondate, e che anche stavolta non eravate riusciti a concludere un fine settimana perfetto. In un certo senso eravate felici però, dopotutto erano solo un gruppo di ubriaconi che se ne sarebbero andati dopo poco se non li

Ammazza come urla, sembra Karim quando non trova il cavo del masterizzatore.

aveste stuzzicati. Sciagurati, a quanto pare ancora non vi sono bastati tutti questi anni di vita per capire che le cose non sono mai quello che sembrano!!! E ve ne rendete conto non appena scorgete che i tizi in questione avevano tatuato sul braccio il simbolo della terribile setta degli "Adoratori di BDM" (e già immagino una nota del tipo "no, io sono bravo, se ogni tanto torturo qualcuno è solo per spronarlo a lavorare meglio, lo faccio per lui, e poi c'è scritto sul manuale del perfetto caporedattore che devo essere duro con i sottoposti") (ti sembrerà strano, ma effettivamente, o mio baldo Falchi, il tuo rendimento, a furia di tartassarti, è in netto miglioramento NdBDM), la setta satanica più terribile dell'universo. Avevate letto spesso sulla Gazzetta di Marte notizie su di loro, e sapevate che ogni mese dovevano fare un sacrificio umano, cioè, alieno, per placare la collera del loro capo spirituale, BDM, indemoniato più che mai dopo che un gruppo di coraggiosi, capitanati dal prode AF, lo aveva destituito dal suo trono a causa dei suoi eccessi (picchiare i redattori va bene, ma sbranarli è davvero troppo!). Eravate ormai rassegnati a una fine terribile, destinati a chissà quale rito oscuro, ma per voi la sfortuna aveva scelto una fine ancora peggiore: mentre cercavate di sfuggire a questo gruppo di giovini, le vostre astronavi si urtano accidentalmente e precipitate tutti quanti su un pianeta sconosciuto. Non appena riprendete i sensi vi accorgete di essere avvolti da una puzza terribile, insopportabile, paragonabile solo a quella di cane bagnato. Guardandovi bene attorno scoprite di essere caduti proprio nel luogo più puzzolente di un immondezzaio gigante, attorniati da rifiuti in putrefazione e da enormi pantegane: "Ma porca puledra, non potevo morire, no, dovevo finire in questo letamaio!" sono le vostre prime parole. Ormai in preda alla disperazione vi stringete alla vostra famiglia e cercate in loro conforto, quando vostro figlio vi fa notare che l'astronave può essere riparata, a patto di trovare alcuni oggetti in quell'ostile pianeta. Pensate che ancora una volta la proverbiale "sfiga" vi ha riservato qualcosa di peggio della morte, qualcosa di più terribile e umiliante, e vi rassegnate a seguire il vostro destino. Coraggio, la strada per il ritorno è ancora molto

lunga.

Ed ora che vi ho raccontato nei particolari come siete arrivati in questa discarica, sarà meglio che vi parli di come si presenta il gioco vero e proprio, anche perché altrimenti questa preview sarebbe alquanto inutile (finalmente! NdBDM).

Come avrete capito, nei panni di questa simpatica famiglia, dovrete trovare i pezzi per riparare la vostra astronave stando ovviamente attenti agli sporchi tranelli che vi tenderanno i fanatici che ovviamente non avranno intenzione di lasciarvi andare pena la collera del loro capo. Il gioco altro non è che una classica avventura, con una miriade di enigmi più o meno strampalati da risolvere prima di giungere al fatidico "bravo, hai finito il gioco", caratterizzata da una grafica in SVGA in stile cartoon così bella che avrete difficoltà a distinguere le sequenze animate da quelle di gioco vero e proprio, o almeno così dicono alla Philips. E in effetti perché non crederci, dato che per realizzare questo gioco i programmatori degli Haiku Studio hanno impiegato ben due anni? Sarebbe oltremodo stupido impiegare tanto tempo per nulla, non credete? Comunque le foto del gioco le avete lì sotto il naso, e potete quindi rendervi conto dell'impegno profuso nel realizzare gli ambienti. Ma ciò che gli sviluppatori tengono a precisare non è tanto l'aspetto grafico (pazzesco!!!), quanto il fatto che questo gioco non è destinato a un pubblico troppo giovane, anzi le battute a doppio senso e la dose massiccia di violenza gratuita lo renderanno adatto a persone mature, le stesse che godono ammazzando i mostri che chiedono pietà in Duke 3D, quelle che si esaltano osservando la scena più cruenta di Braindead, quella in cui il regista dichiara di aver fatto scorrere 60 litri di sangue la secondo (e grazie alla quale il film è stato definito il più splatter della storia del cinema).Beh, forse mi sono lasciato prendere la mano, probabilmente il gioco non sarà così esageratamente crudo (peccato però), ma di sicuro la violenza sarà parte integrante del gioco stesso.

Speriamo quindi che le promesse vengano mantenute e che i 4 CD su cui sarà fornito il gioco non siano pieni solamente di fuffa, ma che al loro interno si celi il gioco originale e divertente che tutti desideriamo in questo periodo in cui il mercato videoludico è caratterizzato dalla mancanza di titoli davvero d'eccezione (amen). Stay tuned for more...

Down In The Dumps

Ottobre 1996

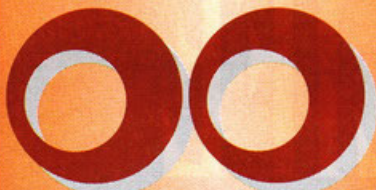
PC-CDROM

Avventura

PHILIPS

RECENSIONI

Ed ecco la "legenda" delle recensioni di PC Game Parade. Per garantire il massimo di completezza abbiamo aggiunto svariati box "fissi" più alcuni variabili a seconda dell'articolo. Qui di seguito troverete la descrizione di ogni voce e/o bollino che incontrerete nelle prossime pagine.

Opinione con la bilancia
Il verdetto finale e inappellabile su un videogioco. E' in questo box che l'autore della recensione esprime il proprio parere dopo aver analizzato tutti i vari aspetti del gioco. Il voto riassume in percentuale questo giudizio, mentre le barre danno informazioni più dettagliate sulla grafica, il sonoro e la giocabilità (con una scala da uno a cinque).

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

SCALA DEI PUNTEGGI
VOTAZIONE GLOBALE:
PC Game Classico: 95-100, un prodotto che si fregia di questa valutazione va assolutamente acquistato, ottimo da tutti i punti di vista. Non possiede virtualmente nessun difetto. Ci giocherete di nascosto, chiuderete la nonna nello sgabuzzino purché vi lasci stare, salterete la scuola, il lavoro o tutti e due, mollerete la ragazza (beh, no, adesso non esageriamo... è più probabile che vi molli lei)
PC Game Garantito: 90-94, ottimo gioco, garantito dalla redazione in quanto divertente e realizzato magistralmente. Non riesce a diventare un classico, ma va comunque tenuto d'occhio per un eventuale acquisto.
80-89: insomma, non è che un prodotto del genere sia poi così brutto, solo che, per un problema particolare o per delle scelte discutibili (per esempio una grafica da spavento e una giocabilità buona, ma con qualche lacuna) non siamo in grado di garantirne al 100% la qualità. Di solito un gioco che prende una valutazione in questo intervallo è consigliato agli appassionati di un particolare genere.
70-79: le cose cominciano a peggiorare, i problemi si accumulano e dopo aver caricato il gioco una sensazione di sconforto progressivamente s'impadronisce del nostro corpo. Poi, visto che avete speso dei soldini cominciate a convincervi che poi non state giocando proprio con una schifezza. Ma nonostante tutto ammettete che, seppur divertente, i difetti ci sono, e si vedono...
60-69: Ahi, ahi, ahi. Parafrasando una frase del cugino del nostro art director (riferita a ben altro!), siamo su livelli di "smanettabile". Gioco appena sufficiente o film interattivo che d'interattivo possiede solo la scatola (nel senso che potete aprirla e chiuderla, romperla, buttarla dalla finestra ecc.)
50-59: Sempre più in basso, la mediocrità s'impadronisce del gioco, penetra nella vostra mente e vi fa esclamare "machimel'hafattofare?". Avete presente quando siete convinti di aver preso 9 nell'ultimo compito in classe e poi scoprite un 6? Ecco, i programmatori provano la stessa sensazione con un voto del genere... Solo che poi smettono di lavorare nel settore!
40-49: Quasi infimo, una sorta di slideshow con due righe di codice per far collegare le varie schermate. Simulatori di volo con prospettiva errata, cloni di Doom che assomigliano a cloni brutti di Wolf 3D...
30-39: Infimo, pieno di bug, assenza di playtesting. Grafica che non è grafica, sonoro che non è sonoro. Se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri e risparmi i soldini per una serata in discoteca con gli amici o una cena con una bella figliola.
20-29: Siamo proprio bassi, raramente un prodotto prende un voto del genere, ma quando avviene la software house autrice del titolo dovrebbe vantarsi per essere riuscita a tirare fuori una fetecchia simile...
10-19: La fuffa più completa, e quando dico più completa, intendo proprio COMPLETA!!!
0-9: Datelo alle capre come incentivo per concimare i campi...

Opinione aggiuntiva

Non sempre qui in redazione siamo tutti concordi sulla valutazione di un gioco (e spesso sono botte!). In questo box viene data a un altro redattore la possibilità di esprimere le sue impressioni personali che, per un motivo o per l'altro, sono differenti da quelle del recensore.

Interview

Interview, ovvero in italiano Intervista, è il fiore all'occhiello della redazione di PC Game Parade e rappresenta l'opinione e le impressioni dei programmatori e dei personaggi di primo piano delle software house più importanti nel mondo dei videogame.

Zoom In

Tutto quello che si può aggiungere a una recensione viene raccolto nei box "zoom in". A seconda dei casi potremmo parlare delle armi del personaggio, dei livelli segreti del gioco, dei cheat code, o se preferite del numero di scarpe del cattivo di fine livello. "Zoom in", perché approfondire "è meglio che curare"...

Alternativa

Salvo casi particolari, è sempre possibile ricondurre un gioco a un genere e fare paragoni con prodotti più vecchi.
Nel box vengono valutati altri titoli che, a seconda delle circostanze, rappresentano una valida alternativa al prodotto recensito.

Help

Siete in difficoltà con il gioco che avete appena comprato, o volete sapere come superare le prime fasi? Questo box è un valido aiuto per affrontare le prime situazioni difficili, in modo da iniziare a giocare subito e avere tempo di familiarizzare con i controlli del gioco. Non è una soluzione, non sono dei cheat, ma solo degli aiuti, tecniche e strategie per farvi subito entrare nella mentalità del prodottoacquistato. Questo box è garanzia del fatto che il prodotto è stato testato a fondo.

Specs

E' inutile che acquistiate un simulatore di volo con grafica 3D in alta risoluzione se avete un 286. Per non correre rischi dovete ricorrere a questo box, che sintetizza l'hardware minimo richiesto dal gioco e propone la configurazione ottimale.

Le voci, come da bollini sono:

RAM: indica la quantità minima o consigliata per il funzionamento del gioco.

CPU: il 286 o il Pentium Pro? Leggete qui per sapere se il vostro processore è abbastanza potente.

AUDIO: le schede sonore previste e supportate...

VIDEO: VGA? SVGA o XGA? Nessun problema, questo voce è fatta apposta!

CONTROLLI: E' possibile usare il Thrustmaster, il T2, il Joypad Gravis a 4 tasti? La risposta è qui...

NOTE: Eventuali commenti inerenti alla configurazione trovano sotto questa voce la loro collocazione ideale.

AFTERLIFE

Non è un gioco d'azione né un'avventura. Non c'entra con Star Wars né con Spielberg. Ci sono i demoni, ma non è una pubblicità della Nike. Oggi è la seconda volta che mi devo ricredere...

a cura di Massimo "NKZ" Nichini

PC GAME PARADE GARANTITO

Bellissimi palazzi di cristallo e pace assoluta sono le caratteristiche fondamentali dell'inferno. Dopo le 22 è vietato ascoltare Sepultura e Rage Against The Machine...

Scusate per il cappello non proprio chiarissimo, ma prima di affrontare questa recensione è necessario premettere un paio di cose, che permetteranno a voi affezionati lettori di comprendere e (probabilmente) compatire il sottoscritto.

Ecco come stanno le cose. Oggi 19 giugno la nazionale italiana di calcio è riuscita a farsi eliminare dal campionato europeo di calcio, e chi è appassionato quanto me dovrebbe ricordarsi (in fondo quando leggerete queste righe sarà passato solamente un mese dal fattaccio), più che la delusione, quel senso di inaspettato sbigottimento provocato da un'eliminazione che nessuno credeva possibile. Questa, per farla breve, è la stessa sensazione che mi ha provocato vedere e provare un gioco come Afterlife pubblicato sotto la mitica etichetta della LucasArts. Come per la stragrande maggioranza dei videogiocatori infatti, per me il suddetto marchio è sempre stato sinonimo di avventura grafica, per esempio i recenti The Dig e Full Throttle ma potrei andare avanti mezz'ora a citare capolavori , o al limite di giochi d'azione incentrati sul mondo di Guerre Stellari (X-Wing, Dark Forces etc.).

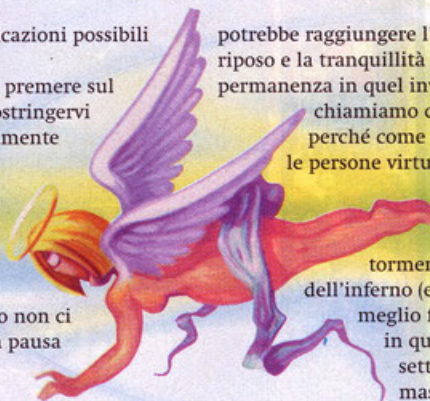
Mai e poi mai avrei immaginato che gli sviluppatori della casa americana decidessero di presentare un titolo che si accosta in tutto e per tutto al genere manageriale inaugurato da Sim City e

Dovreste essere contenti! Questo è il momento della vostra morte, quando lascerete le spoglie mortali per diventare il capo di tutto quello che c'è dopo (o almeno l'amministratore delegato...)

Ed ecco in tutto il loro splendore le terre che siete chiamati a gestire. Serve a qualcosa se vi dico che il piano blu è il paradiso mentre quello rosso è l'inferno? No? Immaginavo...

proseguito con tutte le applicazioni possibili e immaginabili.

Sento già le vostre unghie premere sul mio fragilissimo collo per costringervi a spiegare che cos'è effettivamente questo gioco, per cui chiudo quest'enorme e probabilmente inutile preambolo per passare a qualcosa che sicuramente vi interesserà di più.

Pensate: un giorno quando non ci sarete più (se volete fare una pausa per toccare la zona basso-inguiale fate pure, non mi offendo mica...) la vostra anima immortale potrebbe raggiungere l'Eden per consumare il riposo e la tranquillità guadagnate durante la permanenza in quel involucro di carne che chiamiamo corpo. Dico potrebbe, perché come sanno anche i muri solo le persone virtuose finiscono in paradiso, mentre i peccatori inguaribili meritano di tormentarsi fra le fiamme dell'inferno (e molti sostengono che è meglio finirci piuttosto di stare in quella noia "mortale" del settimo cielo, dove il massimo dell'eccitazione lo si raggiunge quando salta l'antenna e non è possibile vedere l'ultima puntata del "figliol Prodigo"... bah!).

E se invece di finire nell'uno o nell'altro qualcuno molto in alto (ma veramente mooolto in alto, più di un ingegnere insomma) decidesse che avete tutte le caratteristiche necessarie a dirigere entrambi i residence post-mortem?

Una persona che abbia la capacità necessaria per organizzare il soggiorno delle anime con tutti i problemi annessi e connessi? Avrete già capito che questo ipotetico "dirigente" siete voi, o meglio chi tra di voi si cimenterà con questo titolo.

Appena raggiunta la carica di Demogorge, colui che in pratica assume le mansioni di Dio e del Diavolo, vi troverete di fronte ad una desolazione mai vista: inferno e paradiso sono infatti più vuoti di un tubo perugina dopo che è passato sotto al mento del nostro insostituibile (quando c'è) Karim De Martino. Come riempire questi due piani con tante anime felici/disperate? O vi siete letti il manuale (che non si direbbe, ma spiega i rudimenti del

ALTERNATIVA

Sim City 2000: L'ultimo erede del programma che ha inaugurato il genere. Gestiste una città sotto tutti gli aspetti, da quello economico alla pianificazione delle strutture edilizie.

Theme Park: Dalla Bullfrog il primo gioco che permette all'utente di amministrare un parco di divertimenti stile Euro Disney.

Transport Tycoon: Lo scopo da raggiungere in questo ennesimo "simula qualcosa" è quello di organizza e portare al guadagno un'azienda di trasporti, rendendola competitiva sul mercato.

HELP: I-O S-O-N-O D-I-O

Anche se Afterlife dispone di un comodissimo tutorial che spiega come iniziare a popolare inferno e paradiso, eccovi riportati qui sotto i passi fondamentali per convincere le anime che la vostra comunità è meglio di un club Mediterranee. Quanto riportato è la spiegazione delle prime mosse necessarie per "dare vita" all'inferno, anche se il discorso è valido in tutto e per tutto anche per il paradiso.

Per cominciare la prima vostra azione dev'essere necessariamente quella di posizionare un cancello e collegarlo con una strada.

A questo punto le anime devono trovare un alloggio consono alla loro situazione. Per sopperire a queste necessità dovremo costruire aree dedicate a tutti i peccati, ricordandoci di porle a fianco della strada precedentemente costruita: vedrete sorgere alcuni palazzi, segno che le anime iniziano a popolare le varie zone.

Ma il nostro compito non si esaurisce certo con queste elementari operazioni, infatti dopo pochi secondi comparirà una colonnina che indica la necessità per le anime di qualcosa: nel nostro caso hanno bisogno di poter raggiungere il portale che li riporterà nel regno dei vivi reincarnandoli.

Per accontentarli dovremo collegare una stazione (karma station) al portale utilizzando i binari (karma track).

Signori e signore ecco a voi i bracci destri che tutti morti ci invidiano : Jasper e Aria. Un applauso!

Il tizio alto vestito da John Travolta è una calamità naturale. Si chiama "Disco Inferno" e ha la cattiva abitudine di ballare sulle case degli altri... Non c'è più religione!

Un degli scenari a disposizione si chiama "Dante's Sitcom", e sembra proprio una ricostruzione ben fatta.

I grafici sono molto comodi per evidenziare ogni singolo problema prima che porti ad un esodo di massa delle vostre anime.

sistema di gioco) oppure ricorrete al supporto di Jasper e Aria. I due figuri (rispettivamente un diavolo e un angelo) saranno le vostre guide e vi spiegheranno tutti i rudimenti di base attraverso un tutorial/demo organizzato per argomenti che potrete richiamare in qualsiasi momento della partita. Quando sarete pratici di tutti i pulsanti dell'interfaccia (e comunque se volete farvi un'idea potete guardare il box "interfacciamoci") e avrete capito i meccanismi fondamentali, Jasper e Aria potranno lo stesso tornare utili grazie ai loro consigli, riportando le impressioni degli abitanti dei due piani per permettervi di assecondare le loro richieste e non rischiare di perdere il preziosissimo Karma.

Già, che cos'è il Karma? Diciamo che è una forza spirituale guadagnata dal Demogorge attraverso la situazione delle anime presenti nei due mondi: più anime beate si troveranno bene in paradiso e viceversa i dannati soffriranno all'inferno, più vi daranno Karma che voi utilizzerete per costruire nuovi impianti necessari a ospitare altre anime e così via. Ai fini pratici il Karma funziona esattamente come i soldi in Sim City (o se volete in Theme Park): uno devi vostri compiti principali sarà proprio cercare di far quadrare il bilancio, cercando di guadagnare sempre più Karma di quello impiegato per mantenere i due piani.

Ma l'aspetto economico-manageriale, benché come si diceva prima sia di primaria importanza, non è assolutamente l'unico aspetto di Afterlife da tenere sott'occhio.

Infatti trovare il giusto alloggio a tutte le anime che arriveranno non è meno importante di avere le risorse finanziarie per farlo. Ma cosa significa trovare un alloggio appropriato alle anime ?Ripensiamo per un solo momento alla visione che Dante Alighieri ci aveva presentato (si parla del 1400 , mi sa che se avesse avuto a disposizione un PC con Afterlife avrebbe impiegato molto meno a scrivere la Divina Commedia...) nel suo capolavoro: sia all'inferno che al paradiso viene riservato un trattamento differente a seconda del peccato o della virtù che principalmente è stata conseguita durante la vita. Questo porta a creare delle categorie appunto di vizi e qualità che hanno come conseguenza una logica differenza di trattamento riservato alle anime; In Afterlife queste categorie si trasformano in aree di colori differenti che rappresentano lo spazio dedicato alla permanenza di peccatori e beati differenti: aree gialle dedicate a generosi ed avari (a seconda del piano...), rosse per i calmi e gli iracondi, viola per i casti e i lussuriosi e così via.

Queste aree devono essere logicamente raggiungibili, e qui entrano in gioco le strade che, per una geniale interpretazione degli autori non devono (come in altri giochi simili a questo) essere solamente funzionali, anzi : nel paradiso dovrete cercare di far percorrere alle anime meno strada possibile (i santi si stancano in fretta), ma all'inferno più le strade sono lunghe e tortuose più i dannati si danneranno, e non è questo il nostro obbiettivo?

Ricapitolando le anime arriveranno tramite i portali che voi installerete (non lo avevo detto, ma da qualche parte arriveranno no?), e attraverso i sentieri che metterete a loro disposizione si troveranno un alloggio consono al loro status.

Interfacciamoci

ZOOM IN

Ecco qui sotto riportate le funzioni principali dell'interfaccia di gioco :

1 aree peccati/virtù: selezionando un'icona di questa sezione potrete posizionare una sezione dedicata al rispettivo peccato (o virtù a seconda che la deponiate all'inferno o nel paradiso).

2 edifici: grazie a questi pulsanti potrete costruire tutti quegli elementi necessari alle anime che ospitate, come stazioni, strade, porti, scuole ecc.

3 sezione zoom: è possibile cambiare la prospettiva grazie alle frecce poste a sinistra e ingrandire o ridurre il livello di dettaglio utilizzando le lenti.

4 grafici e consigli: ogni icona attiva un grafico che aiuta il giocatore ad analizzare l'andamento della sua gestione. Premendo sulle facce di Jester e Aria è possibile chiedere loro alcuni consigli.

Si dice il peccato, ma non il peccatore

Ecco l'elenco dei peccati e delle virtù simulate in Afterlife :

	Peccato	Virtù
Verde	invidioso	ecco, forse, volevo dire, il contrario potrebbe essere... vi rinuncio.
Giallo	Avaro	Generoso
Arancione	Goloso	non lo so quale possa essere il maledetto contrario, forse anoressico?
Marrone	Pigro	Diligente
Viola	Lussurioso	Casto
Rosso	Iracondo	Pacifico
Blu	Orgoglioso	Umile

"il signore aveva chiesto del ghiaccio ?". "Sì, ma non sul paradiso, lo volevo nel bicchiere! Ma tu guarda, la servitù non è più quella di una volta".

utto qui ? Ma neanche per sogno!

Esistono due tipi di peccatori/ beati, cioè coloro che resteranno per sempre nel aldilà e quelli che invece dopo un periodo di tempo variabile sentiranno il desiderio di reincarnarsi. Questa particolare caratteristica non è assolutamente da trascurare, visto che crea quel ricambio di "abitanti" del quale si sentiva la mancanza in titoli come Sim City etc., dove una volta riempita la mappa a meno che non succedesse un disastro colossale, rimanevate a controllare dettagli senza poter ampliare o modificare la struttura della città.

Le anime che decidono di reincarnarsi dovranno poter accedere ad uno dei portali dedicati disseminati in entrambi i piani grazie ad una stazione e una ferrovia dedicate a questa funzione, dopodiché si ritroveranno belle che servite con un nuovo corpo e tutto ricomincerà da capo (e voi non dovrete fare altro che aspettare la loro inevitabile ennesima dipartita per riaccoglierle a braccia aperte).

Infine permettetemi di parlare della gestione degli angeli e dei diavoli che è quantomeno originale. All'inizio la "manovalanza" dev'essere pagata in Karma, e credetemi quando vi dico che per fare il diavolo questi esseri pretendono un compenso molto alto. Non disperatevi, però. Potete sempre istituire una "scuola di dannazione" (o la sua controparte angelica) e lasciare che gli stessi abitanti dell'aldilà diventino i vostri mandanti.
Questi chiederanno comunque un pagamento spirituale più basso e inoltre, se affiancate alle scuole gli edifici chiamati "Topia" (rispettivamente Utopia e Distopia per i relativi piani) , potrete trasferire le abitazioni dei prescelti in questi palazzi, liberando spazio nei "gironi" colorati per altre anime.

Dimentico qualcosa? Ma certo! Dovrei parlare dei porti (che vi permettono di far attraversare alle anime i fiumi di lava e di acqua), dei Limbo's bar (palazzi in cui far aspettare le anime che non hanno trovato posto nella zona a loro consona) e di tutti i grafici (almeno una dozzina) presenti sulla vostra scrivania di Demogorge, ma purtroppo lo spazio è finito, quindi urlando "Ricordati che devi morire !" vi saluto.

Avreste mai pensato che, una volta raggiunto l'aldilà, sareste andati a vivere in un grattacielo con un enorme punto di domanda in cima ? Io sì !

8 MB

486 DX4/100

VGA/SVGA

Tutte le principali

Mouse, Tastiera

SOFTWARE HOUSE
GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Volete sapere cosa penso di Afterlife? Lo volete veramente? Siete consci del rischio che correte a chiedermi un tale sforzo? Va bene, eccovi accontentati. Sono convinto che alla Lucas abbiano deciso a tavolino di lanciarsi in un tipo di produzione lontana dai loro classici prodotti; lasciatemi affermare che difficilmente operazioni del genere danno buoni frutti, anche se questo Afterlife è l'eccezione che conferma la regola. Il risultato di questo "esperimento" è un gioco ben realizzato, che si differenzia da altri suoi simili per l'originalità dell'idea che sta alla base. Non fraintendetemi, non è soltanto lo Storyboard ad "acchiappare", ma diciamo che tutto il sistema di gioco ricorda, con i dovuti parallelismi, altre produzioni, primo fra tutti Sim City (e specialmente, per quanto riguarda la visuale di gioco, Sim City 2000), mentre il soggetto è inedito e inconsueto. Se in SC avevate le zone industriali, commerciali e residenziali, qui dovrete amministrare le varie zone peccato e virtù, se era necessario disporre di polizia e vigili del fuoco, qui troviamo angeli, diavoli e così via, ma la loro funzione è leggermente differente, come per esempio le Topia e le scuole che trasformano anime innocue in angeli e diavoli utili per gestire entrambi i piani. Se a questo aggiungete la geniale idea di far reincarnare gran parte delle anime (il che significa che la vostra popolazione cambierà costantemente invece di rimanere pressoché stabile come in altri simulatori) capirete quali sono le qualità che fanno di questo titolo un più che degno esponente della categoria. Un clone? Diciamo di sì, ma non nell'accezione negativa del termine, chiamiamolo piuttosto evoluzione del genere . Afterlife è divertente e, non mi stancherò mai di ripeterlo, originale. Per quanto riguarda l'aspetto tecnico la grafica è funzionale e ben realizzata (come potete notare dalle foto sparse qui intorno) sebbene non sia animata più dello stretto necessario: non aspettatevi quindi di vedere angeli svolazzare da una parte all'altra dello schermo o dannati soffrire immersi in una vasca di liquame putrido. Dal canto loro le musiche creano atmosfera, ma non sono molto varie e purtroppo alla lunga diventano molto ripetitive. La giocabilità invece è ottima e sono convinto che gli amanti del genere lo capiranno dopo pochi secondi di gioco, lasciando agli altri la possibilità di avvicinarsi a un prodotto che non ha la presunzione di insegnarci come si gestisce questa o quella situazione, ma piuttosto aspira a farci passare ore di divertimento insieme a Belzebù e compagnia bella.
In definitiva un buon gioco che prende lo schema inaugurato ormai molti anni fa e lo applica ad una situazione tutta da esplorare. Well done Lucas !

TOTAL MANIA

Dopo i cloni di Doom è ora la volta dei cloni di Syndicate, che i programmatori abbiano perso di colpo la loro abituale fantasia?

a cura di Stefano "AFC" Gradi

Una calda mattina di Giugno vengo convocato dal BDM per assistere alla presentazione dell'ultimo gioco della Domark, Total Mania.

E' la seconda visita da parte di PR inglesi alla nostra nuova redazione; circa tre settimane fa ho potuto conoscere la bella Rachel della Codemasters, questa volta purtroppo non sono stato così fortunato, la Domark non pensa ai poveri redattori che avrebbero piacere di incontrare belle ragazze. Scherzi a parte i due ragazzi inglesi sono stati molto simpatici, per arrivare in orario all'appuntamento sono arrivati direttamente dall'aeroporto stracarichi di valigie.

Come forse avrete capito dal cappello introduttivo, Total Mania si presenta come un arcade strategico con visuale isometrica, molto simile al capolavoro dei Bullfrog del quale attendiamo sempre più impazientemente il seguito.

L'aspetto completamente differente è rappresentato dalla trama, quindi penso che vi interesserà conoscerla. Nell'anno 2140, tutte le popolazioni erano alleate in corporazioni interplanetarie (oddio, non è che anche la trama è uguale?) in lotta fra loro e ognuna di queste sviluppava nuovi droidi per difendersi dalle altre. Ogni anno che passava era un salto in avanti per la tecnologia, i mech erano diventati autonomi, non avevano più bisogno di un'attenzione continua da parte degli ingegneri, una volta programmati non necessitavano più di alcuna istruzione.

Ogni corporazione si trovava quindi con migliaia di cyborg programmati contro le corporazioni nemiche.

Un bel giorno però qualcosa andò storto, forse un virus, forse un semplice bug, o forse un errore umano permise ai robot di ribellarsi, ormai erano arrivati ad avere un'intelligenza propria. Le corporazioni si trovarono quindi ad avere contro i loro stessi difensori; i robot volevano conquistare le galassie.

Ora siamo nell'anno 2156 e sul pianeta Caetnor, alcuni ribelli umani si stanno organizzando per riconquistare la libertà. Utilizzando la stessa tecnologia servita per costruire i mech, sviluppano armature in grado di farli combattere contro i droidi impazziti.

Lo scopo del gioco è quello di recuperare le tecnologie più avanzate conosciute dai robot e allo stesso tempo distruggerli in modo da liberare Caetnor.

Attraverso missioni di difficoltà crescente, sarete alla guida di un numero variabile di sodati equipaggiati di tutto punto e pronti a distruggere ogni cosa che incontrerete.

Inizialmente i guerrieri che dovete pilotare sono un po' troppo deboli, non hanno molta resistenza, hanno armi non propriamente efficaci, ma proseguendo accumulerete punti esperienza, la possibilità di evolvere i propri sistemi di difesa e di attacco, diventando a poco a poco invincibili.

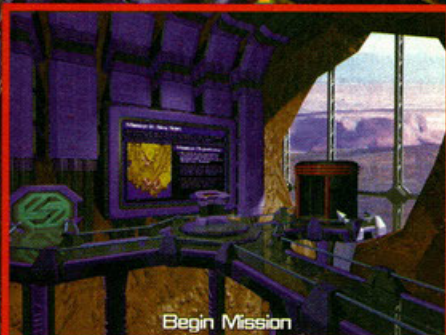
Naturalmente questo ha un prezzo, quindi dovrete gestire al meglio i crediti che vi verranno messi a disposizione prima di ogni missione.

Per quanto riguarda i potenziamenti e le armi vi rimando ai box che dovreste trovare qui da qualche parte, ora ritengo che sia giunto il momento di parlare dell'aspetto visivo del gioco e di qualsiasi altra cosa mi venga in mente nel frattempo. Le ambientazioni e le schermate fisse sono rappresentate da una ben definita grafica in SVGA 640x400; i guerrieri, i mech avversari, gli edifici e qualsiasi altra cosa presente nel gioco, sono realizzati con grande cura, visivamente Total Mania è uno spettacolo, non aspettatevi però un'ambientazione cupa tipica dei racconti cyberpunk, questo gioco è un esplosione di colori sapientemente utilizzati.

Particolare apprezzabile è la possibilità di zoomare in qualsiasi momento per osservare l'azione da un punto di vista ravvicinato e quindi maggiormente definito (sebbene in questi casi il campo visivo diminuisce drasticamente).

La visuale utilizzata è quella tipica dei giochi di questo tipo: isometrica o morte! Purtroppo però questa ha molti vantaggi ma anche molti difetti, primo fra tutti quello dei punti bui, cioè i punti nascosti da edifici, da alberi o da quant'altro ci sia di abbastanza alto; se un nemico è nascosto lì c'è poco da fare, non lo vedete manco a pagarlo.

Le missioni sono ambientate in locazioni molto differenti tra loro, si combatte in paesaggi alberati, invernali, desertici e orientaleggianti.

Sullo schermo, oltre al paesaggio, avete a disposizione anche una mappa che mostra il

La briefing room, cliccando sulla mappa si avranno tutte le notizie riguardanti la prossima missione, cliccando sul cilindro a destra si apriranno le porte dell'inferno...

Distruzione totale in un edificio della nona missione, potenza del fucile al plasma.

Blastare tutto quello che vi circonda, l'obiettivo principale di ogni missione.

Azz! Mi ha fatto fuori! Deve solo riprovarci.

La schermata di caricamento delle missioni, notate quanto è bello il robottone.

Ho appena fatto saltare per aria delle casse piene di materiale radioattivo, conviene andarsene in fretta.

territorio circostante, è un pannello di controllo molto intuitivo e semplice da usare con il quale potete dare ordini ai vostri soldati e avere informazioni riguardo alla missione attualmente in corso.

Tramite dei pulsanti potete decidere che tipo di comportamento debbano tenere in relazione agli eventi, questo può essere difensivo, di attacco moderato o di attacco totale; importantissima anche la possibilità di scegliere se comandare una squadriglia unita oppure assegnare un compito diverso a ogni componente.

Il sistema di controllo è interamente via mouse, cliccando con il tasto sinistro farete muovere i personaggi, premendo il destro farete apparire un mirino e se contemporaneamente schiacciate anche il sinistro inizierete a sparare. Muovendo il cursore su determinati oggetti, questo

Armi

Laser Rifle A-25 Avenger. Questa mitraglietta laser è utile sia negli scontri ravvicinati sia nei duelli a lunga distanza. Nonostante sia la prima arma disponibile è piuttosto potente.

Laser Coil. Queste sono le munizioni per l' Avenger, è sempre meglio averne parecchie. Ce ne sono di quattro tipi diversi: verde, blu, giallo e rosso. Le munizioni verdi fanno un po' il solletico, le rosse devastano.

Medical Kit. Pronto soccorso istantaneo, sicuramente all'interno c'è una bomboletta di ghiaccio spray.

Pack. Importantissimo averne sempre qualcuno di scorta, visto che i droidi consumano tantissimo.

A1 Scrambler. Come incasinare un computer in pochi istanti. Lo Scrambler modifica i microcircuiti dei robot nemici, rendendoli inutilizzabili per tutta la durata della missione.

Mine Detector. Aggeggio utilissimo per scovare le mine nascoste.

Invulnerability. Cosa sarà mai? Cerrrto con questa i droidi diventano invincibili per un certo lasso di tempo.

Invizo Device. Con questo dispositivo, un droide si rende invisibile temporaneamente, molto utile per entrare in stanze affollate.

Robot Control. Uno degli accessori più utili, con questo si può controllare un nemico in modo che inizi a dirigere il fuoco contro i suoi compari.

Advanced Control. Versione potenziata del Robot Control, dura più a lungo e condiziona di più i nemici.

Remote Bomb. Carica esplosiva con controllo a distanza, utile per aprire porte bloccate o per aprire cunicoli nascosti.

Proximity Mine. Mina che esplode non appena qualcuno ci soffia sopra, da usare con cautela.

Shaped Charge. Bomba ad orologeria, meno versatile della Remote Bomb, ma ugualmente devastante.

Rockets. Le munizioni per il lanciarazzi, come per la mitraglietta laser, ne sono disponibili quattro diversi tipi di diversa potenza.

Shells. Quattro tipi di diversa potenza, sono le munizioni per la minigun.

Plasma. Indovinate un po'? Esatto verde, blu, giallo e rosso per un crescendo di potenza, sono le munizioni per il fucile al plasma.

Grenades. Inutile spiegare ancora una volta la suddivisione della potenza, l'unica cosa da dire è che queste sono le munizioni per il lancia-granate.

Rocket Launcher. L'arma più devastante, il sogno di ogni droide, se caricato con i razzi rossi nessun nemico potrà più impressionarvi.

Minigun. Favolosa, questa super mitraglietta è adatta per i combattimenti a distanza, essendo precisissima anche a diverse decine di metri.

Plasma Gun. Fucile al plasma, un' arma di discreta potenza, un buon compromesso tra qualità e prezzo.

Grenade Launcher. Dovete distruggere una postazione nemica? Bene questa è l'arma che fa per voi, usatela e non ve ne pentirete.

Buchi nel terreno e pezzi di droidi che saltano per aria, con il lancia-granate questo e altro.

Paesaggio invernale ma temperatura estiva grazie al falò appena acceso.

ALTERNATIVA

Syndicate, Bullfrog. A distanza di anni è ancora il migliore, aspetto con impazienza il suo seguito.

Crusader, Origin. Stessa ambientazione, stessi obiettivi, molto simile a Total Mania.

Gender Wars, SCI. Guerra tra maschi e femmine, l'obiettivo è uno solo: sterminare.

All'interno degli edifici incontrerete nemici che vi attaccano e poi si nascondono sugli altri piani, purtroppo non appena salgono sulle scale spariscono dalla vostra visuale, continuando però a spararvi. Questo è uno dei difetti del gioco che mina parecchio la giocabilità, già di per sé non eccezionale.

Una menzione particolare la merita la colonna sonora, le tracce audio sono

Wow! Quella stupida torretta mi aveva proprio rotto le scatole!

assumerà diverse forme e potrete compiere azioni come aprire porte, salire o scendere scale e schiacciare pulsanti.

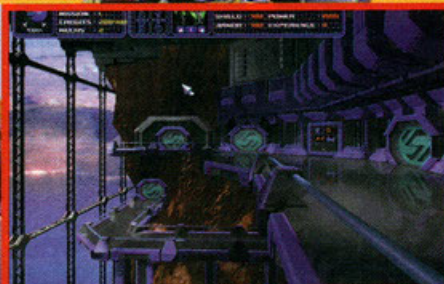
Sostanzialmente durante il gioco dovete occuparvi di eliminare tutto ciò che vi può nuocere e vi assicuro che non sarà molto semplice. Per trovare gli oggetti che dovete raccogliere per portare a termine le missioni dovete esplorare a fondo tutti gli edifici e tutti i piani di questi ultimi.

Equipaggiamento

ZOOM IN

Cinque livelli di capacità energetica per i vostri mech, al quinto livello le batterie saranno solo un bel ricordo.

Potenziare gli scudi è importantissimo, fatelo appena possibile, potrete scegliere tra cinque livelli diversi.

Gli scudi senza una buona armatura servono a ben poco, potenziatela e sarete più resistenti di un carro armato.

Il Quartier Generale, la prima porta a destra è quella dell'armeria, la seconda è l'ambulatorio, la terza vi manda dritti alla briefing room.

La mappa della quinta missione con l'elenco degli obiettivi, mentre la osservate il vostro capo vi fornisce dei preziosi consigli.

Missione numero 20, missione impossibile. Un passo e sono morto, spero che la prossima volta mi lasci almeno selezionare un'arma (chi, chi ti lasci selezionare l'arma? Manca il soggetto! NdBDM).

SPECS

8MB

486 DX2 66Mhz

S-VGA 1MB

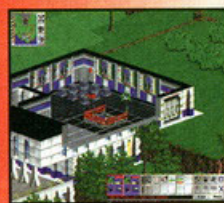
Tutte le principali

Tastiera, Joystick

DOMARK

HELP

Ecco come completare la prima missione, se proprio non riuscite a farlo da soli.

Appena avete il controllo dei droidi distruggete il robottino semovente rosso che vi si dirigerà incontro a tutta velocità; fatto questo, sarete già a metà dell'opera visto che quello sgorbietto era il primo obiettivo.
Ora dirigetevi verso l'ultimo palazzo a destra, facendo attenzione a ciò che incontrate, specialmente ad altri tre botoli meccanici che vorranno essere calpestati. Giunti al palazzo, aprite la porta, distruggete il quarto sgorbio rosso e salite le scale.

Bene, adesso raccogliete tutto il ferro che trovate. Raccolta l'ultima briciola apparirà la fatidica scritta: "Mission Completed".

semplicemente FANTASTICHE, ritmo incalzante, bassi rotolanti, campionamenti eccezionali, non ci sono altre parole per descriverle, sono belle e basta. Gli effetti sonori sono quelli necessari, di buona qualità.

Non mi pare che ci sia altro da aggiungere, leggetevi il commento e poi decidete se Total Mania dovrà far parte della vostra collezione.

L'armeria, Schwarzenegger e Stallone impazzirebbero qui dentro.

Il laboratorio dei robot, qui potrete potenziare i vostri droidi fin a farli diventare quasi invincibili.

OPINIONE

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Mah, le produzioni Domark mi lasciano sempre con l'amaro in bocca, all'inizio sembrano essere dei titoloni, poi man mano che si gioca si scoprono più aspetti negativi che positivi. Il maggior pregio di Syndicate era l'atmosfera che si creava missione dopo missione, in Total Mania l'atmosfera è un qualcosa di sconosciuto, sembra sempre di essere degli spettatori, non dei protagonisti.
Se, oltretutto, aggiungiamo che si rivela essere anche un po' noioso, ecco spiegato il voto non troppo alto, ma comunque dignitoso e degno di considerazione.
Come già detto, la grafica si attesta su dei buoni livelli, le locazioni sono abbastanza particolareggiate e i colori sono sapientemente utilizzati, lo scrolling è un'attimino scattoso, ma penso che questo sia dovuto al tipo di scheda grafica utilizzata. Il sonoro è qualcosa di eccezionale, varrebbe la pena di comprare il gioco solo per inserire il CD nello stereo di casa.
Particolare importante: Total Mania funziona solo sotto Windows, meglio se 95, visto che così potrete gustarvi i filmati in alta risoluzione e potrete trarre vantaggio dalle routine grafiche Direct X sviluppate dalla Microsoft.
Non so che dirvi, se amate questo genere di giochi potete tranquillamente comprarlo e non ve ne pentirete, il fattore distruzione è infatti più che discretamente implementato e le armi sono tante e varie. Peccato, se quei piccoli problemucci presenti e già ampiamente descritti fossero stati risolti ci saremmo trovati di fronte sicuramente a un titolo imperdibile. Per ora abbiamo "solo" un buon gioco che, tra le altre cose, deve affrontare avversari quali Syndicate Wars o Gender Wars (recensito su questo stesso numero).

GENDER WARS

Smarrimento, che mi è successo? Stavo passeggiando tranquillamente sul ponte e mi hanno ucciso, la prossima volta indosserò il giubbotto anti-proiettile.

"Get back in that kitchen!". Un ultimo saluto a tutte le lettrici, tra poco sarete sterminate; avete quattro pagine di tempo per organizzare la vostra difesa (niente battipanni e mattarelli, please!).

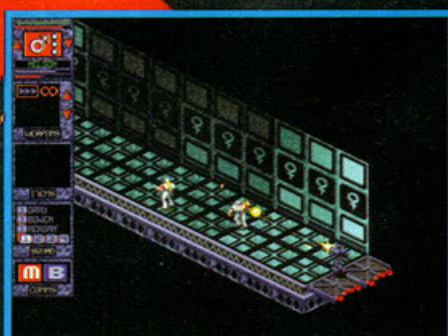
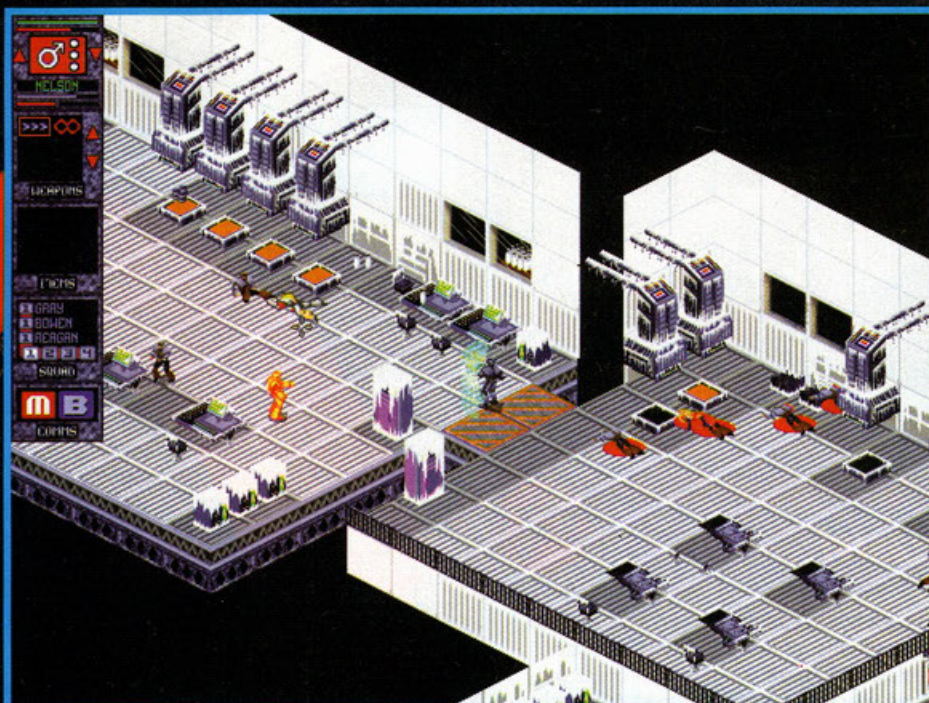
a cura di Stefano "AFC" Gradi

Ehi, fermi, non pensate male! Stavo solo calandomi nella parte dei protagonisti di questa ultima produzione della SCI: Gender Wars, Le Guerre del Sesso.

Avete capito bene, ormai i soliti cattivi dei videogiochi (vedi robot impazziti, corporazioni avversarie e diavoli malefici) non vanno più di moda, al giorno d'oggi si combatte tra maschi e femmine, tra uomo e donna, tra ragazzi e ragazze, tra sesso forte e sesso debole. Lo scopo è cancellare dalla faccia della Terra tutti gli esponenti dell'altro sesso (è possibile scegliere da che parte stare, ma dubito che qualcuno scelga di essere una donna, perderebbe subito! Naturalmente sto scherzando), poco importa delle conseguenze, distruzione totale.

Ma perché si è giunti a questo punto, perché l'odio è diventato così insopportabile visto che i due differenti tipi di unità carbonio sono stati originariamente creati proprio per, detto brutalmente, "accoppiarsi"? Facciamo un passo indietro ed esaminiamo la situazione terrestre nell'anno 2165. I maschi (sempre generosi e riconoscenti), per offrire delle opportunità anche alle donne, decisero che anche loro potevano essere a capo di importanti organizzazioni governative e militari, pensando che questo potesse essere un segnale di pace e di distensione. Logiche le conseguenze, tu gli tendi una mano e loro si prendono tutto il braccio; la sete di potere femminile era incolmabile e a poco a poco vollero poter comandare tutto e tutti. Le femministe organizzarono una rivoluzione popolare e gli uomini dovettero eleggere la prima donna Papa della storia per calmarle. Negli anni successivi la situazione divenne a dir poco insostenibile, la popolazione era sempre più divisa, le famiglie si sgretolavano, c'erano alcune città abitate solo da uomini e altre abitate solo da donne (ragazzi, pensate se dovesse succedere davvero, io sarei morto, la sera in discoteca non avrebbe più senso!), una soluzione bisognava pur trovarla. Le due parti, rappresentate dai due leader, il "Patriarca" e la "Matriarca", si accordarono per una tregua, i vari incarichi vennero divisi

Quella donna di guardia ha i minuti contati, ancora un attimo e... blam!

Che noia, per poter avere al mio fianco gli altri tre componenti del plotone li devo aspettare dopo ogni ascensore.

In un tetro corridoio, un uomo e due donne, voi cosa fareste al mio posto?

Sono in vista del primo oggetto da raccogliere, solo un paio di fucilate e avrò la strada spianata.

Le sale d'aspetto non mi sono mai piaciute, meglio distruggerle!

equamente a metà.

Le cose procedettero abbastanza bene fino al 2211, anno in cui un fatto increscioso spezzò il sottile filo della pace: qualcuno cercò di assassinare i due capi che riuscirono a salvarsi per miracolo. Potete immaginare le conseguenze, gli uomini dicevano che era stata una donna e viceversa; la guerra era ormai inevitabile.

Eccovi allora prendere il controllo di una delle due fazioni per condurla alla vittoria finale, i perdenti saranno sottomessi per sempre. Per riuscire nella vostra impresa dovrete affrontare 14 lunghe ed estenuanti missioni di difficoltà crescente, ambientate nelle città strategicamente più importanti, rappresentate con la consueta (per questo genere di giochi) visuale isometrica. A questo proposito vi invito ad ammirare le foto di queste pagine (ammesso che ci siano, attualmente non ne sono sicuro perché sono costate tre giorni di blocco redazionale oltre che due notti insonni al sottoscritto; voi non immaginate neppure i salti mortali che abbiamo dovuto fare per riuscire a grabbarle e a renderle visibili, meno male che un certo Andrea Simula alla fine riesce sempre a ottenere dei buoni risultati).

Tornando a noi: in ogni missione potete utilizzare al massimo quattro uomini/donne, solitamente tre "agenti" e un caposquadra; quest'ultimo è molto importante perché una volta rimasti senza vedrete apparire la scritta "game over". I quattro possono essere scelti tra un discreto "roster", ogni personaggio possiede attitudini diverse e un grado di esperienza variabile che è possibile aumentare con la sezione di allenamento. Quest'ultima infatti non dovrebbe essere snobbata come molti di voi sono soliti fare, avere dei soldati più preparati vi aiuterà non poco nelle missioni più impegnative quindi fateli sgobbare, Sacchi al vostro confronto dovrebbe essere considerato un novellino. Le quattro caratteristiche che potete sviluppare sono l'intelligenza, la precisione, il tempo di reazione e l'aggressività. Bisogna scegliere con cura i partecipanti di un determinato tipo di missione; non avrebbe senso scegliere individui estremamente aggressivi per una missione di sabotaggio, si farebbero beccare subito dai nemici, meglio optare per qualcuno meno preciso, ma dotato di un buon livello di intelligenza. Buoni combattenti senza buone armi non avrebbero troppo senso, questo i programmatori lo sanno bene e hanno quindi pensato di mettervi a disposizione un sacco di luccicanti gingilli che trovate descritti in uno dei box qui accanto.

Prima di partire per la vostra crociata vi consiglio di fare un giretto nella briefing room, così facendo potrete ascoltare i vostri capi che vi illustreranno gli obiettivi da perseguire. Utile sarà anche dare un'occhiata alla schermata delle opzioni; queste vi permetteranno

I nostri eroi sono appena sbarcati, il tempo di portare le valigie in albergo e poi giù botte.

Dopo aver disattivato le torrette sono pronto per disattivare la protezione laser.

Guardate che bello il mega-computer centrale, sembra uno dei PC della redazione.

Neanche il tempo di mettere piede al secondo piano e già ci vogliono uccidere, che brutta vita!

di scegliere il volume di musica ed effetti sonori, la presenza o meno di intermezzi in Full Motion Video e se giocare in alta o in bassa risoluzione.

La qualità della grafica SVGA durante il gioco è ottima, le ambientazioni esterne e gli edifici sono rappresentate con dovizia di particolari e l'area di gioco visualizzata su schermo è sufficientemente grande; non si può dire lo stesso per la modalità in bassa risoluzione, la qualità non è certamente all'altezza di titoli come Command & Conquer, tanto per fare un esempio, gli sprite sono poco definiti e non si riesce mai a capire cosa stia succedendo intorno ai personaggi.

Stranamente le schermate grafiche non presentano la possibilità di scegliere la modalità grafica, sono tutte in una poco gratificante bassa risoluzione, così come le sequenze animate che però si fanno apprezzare per la loro discreta qualità (tranne che per l'introduzione, una delle più noiose che mi sia mai capitato di vedere). Le scene in FMV vi accompagneranno lungo l'intero gioco, tra una missione e l'altra e all'interno della sala dei comandi.

Le missioni sono simili a quelle presenti nei

Metodi più o meno persuasivi

ZOOM IN

MACHINE GUN: La mitragliatrice in dotazione a tutti i soldati, con munizioni illimitate.
Con questa potete disporre di un fuoco rapido, ma non troppo efficace.
Le armature pesanti e gli scudi energetici vengono solo scalfiti dai suoi proiettili.

PLASMA RIFLE: Mitraglietta che spara "gocce" di plasma, più "penetrante" della mitragliatrice classica. Per funzionare ha bisogno di energia, come sempre limitata.

HEAVY PULSE RIFLE: Arma convenzionale, più cattiva della Machine Gun, dotata di proiettili (limitati) di media potenza si rivela essere adatta contro i nemici non esperti e con armature debolucce.

LASER RIFLE: Evoluzione del Plasma Rifle, spara proiettili laser capaci di perforare armature di medio/alto livello. Consuma tanta energia, va usata con cautela.

STASIS GUN: Ultima tra le armi che succhiano le vostre riserve energetiche, è simile al freeze-thrower di Duke Nukem 3D.
Infatti un solo colpo di Stasis e il poveretto davanti a voi crederà di essersi smarrito al Polo Nord.
Attenti a non colpire lo stesso bersaglio due volte, in questo caso il colpo sparato avrà l'effetto di un forno a microonde scongelandolo all'istante.

GRENADE LAUNCHER: L'arma che non manca mai in qualsiasi tipo di gioco, il lanciagranate. Proiettili limitati e di media/alta potenza vi aiutano in compiti difficili come creare nuove porte e nuove finestre negli edifici.

LASER BURST LAUNCHER: Finalmente si inizia a fare sul serio. All'apparenza può sembrare un normale lanciarazzi, questo però è caricato con razzi laser che si incendiano non appena vengono lanciati. Un solo colpo libera una moltitudine di proiettili che distruggono tutto quanto attraversi il loro raggio d'azione. Utile se vi trovate in un edificio con dei nemici al posto dell'arredamento, attenti però a non esaurire le munizioni troppo in fretta.

EVIL EYE LAUNCHER: L'occhio del diavolo, se viene lanciato contro delle pareti verticali si incolla meglio di una tappezzeria e aspetta che qualcuno passi attraverso il suo campo visivo. A quel punto lo inquadra e non lo molla più fino a che non l'ha distrutto. Purtroppo ne avrete a disposizione molto pochi.

LIMPET MINE LAUNCHER: Mine adesive che aderiscono a tutte le superfici (sembra la pubblicità della Bostik). Aspettano cinque secondi e poi esplodono distruggendo tutto quello che si trova nelle vicinanze; per vostra sfortuna costano veramente tanto e quindi ne avete a disposizione giusto lo stretto necessario.

SENTRY GUN: Yahoo! Facciamo casino! L'arma definitiva, la più potente, la più distruttiva, la più intelligente, la più... Più che un arma è un robot che assomiglia a un dobermann cattivo, e spietato, quando viene rilasciato inizia a perlustrare la zona circostante con fare piuttosto minaccioso.
Non appena trova pane per i suoi denti spara dei colpi che fanno tanto male, anzi no: distruggono all'istante qualsiasi cosa, non c'è tempo per sentire dolore. Inutile dire che riuscire ad averne una è già tanto.

SPECS

8 MB

486 DX 33Mhz

SVGA 1MB

Tutte le principali

Mouse+tastiera (opzionale)

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Sicuramente avrete già visto il voto che è stato assegnato a questo gioco, probabilmente molti di voi, dopo aver provato il demo o dopo averlo acquistato, non saranno d'accordo. Qui in redazione i pareri erano molto contrastanti, alcuni ritenevano che il gioco meritasse di più, altri (compreso il sottoscritto) avrebbero preferito un paio di punti in meno (e sia, ho abbassato il voto, originariamente a 88, così non ti lamenti più! NdBDM), adesso vi spiego subito il perché.
Gender Wars è sicuramente ben realizzato, la grafica in alta risoluzione è ottima, ma lo stesso non si può dire per quella in bassa e la scelta di realizzare le schermate statiche in questa modalità non mi è sembrata molto felice. Gli effetti sonori non sono eccezionali, così come non lo sono le tracce audio presenti sul CD, ripetitive e poco stimolanti; dovrebbero contribuire a creare l'atmosfera e invece non lo fanno per niente (devo farvi notare come ogni tanto, durante una missione, le musiche scompaiano per qualche minuto, non ho ancora capito se questo sia un bene o un male).
Le missioni sono oggettivamente ben strutturate anche se alla lunga stufano non poco, per completarne una bisogna eliminare vagonate di nemici ed esplorare edifici; cambiano gli obiettivi ma i comportamenti e le strategie da adottare sono sempre le stesse.
Risulta poi molto difficoltoso tenere il gruppo unito, visto che molte volte i soldati si perdono per strada e ci si trova a completare missioni in solitario, con un solo personaggio sotto controllo. Parlando dei pregi la possibilità di trucidare, uccidere e massacrare non è cosa da poco; la giocabilità si attesta su degli ottimi livelli, sebbene la possibilità di non poter salvare durante la missione potrebbe dare adito a qualche problema essendo le missioni stesse molto lunghe da portare a termine.
A parte questi difetti, più "tecnici" che altro, Gender Wars è un bel prodotto, dedicato a tutti quelli che adorano distruggere tutto quello che vedono e che non vogliono decidere a tavolino i comportamenti da tenere avendo allo stesso tempo molta pazienza e tenacia.

ALTERNATIVA

Syndicate (Bullfrog): Il simulatore di mafia per eccellenza. Precursore di questo genere, dopo diversi anni è ancora il migliore anche se il suo seguito (Syndicate Wars) promette di dare una "raddrizzata" a tutti i cloni che stanno facendo capolino sul mercato.
Total Mania (Domark, 84% PC Game Parade Luglio/Agosto): bella grafica, bel sonoro, ma un po' noioso a causa della ripetitività degli obbiettivi di missione e della grafica all'interno degli edifici.

GENDER WARS vs. TOTAL MANIA: chi esce vincitore?

ZOOM IN

Data l'estrema somiglianza dei due titoli in uscita questo mese, abbiamo pensato di aiutarvi a decidere quale comprare, magari poi volete comprarli entrambi oppure nessuno, a voi il compito di decidere.
La differenza più grossa tra i due risiede nell'area di gioco visualizzata, in Total Mania gli sprite dei personaggi e gli edifici sono grossi circa il doppio di quelli di Gender Wars, se da un lato questo può essere un vantaggio perché tutto è più grande e quindi più definito, dall'altro permette una minore panoramica dell'ambiente circostante. Per il sonoro non ci sono dubbi, vince alla stragrande Total Mania, come vi ho già detto nella recensione la colonna sonora potrebbe tranquillamente essere pubblicata su un CD audio. La giocabilità è leggermente a favore del titolo della SCI, così come la cura dei particolari; la Domark sembra avere trascurato un po' troppo il risultato finale. Effettivamente è dura decidere tra i due, premiare la colonna sonora di TM o l'originalità della trama e la cura di GW? Mah, a parte il fatto che continuo a preferire Syndicate, propendo leggermente per Gender Wars.

HELP

Penso che non avrete bisogno di molti aiuti per sopravvivere a lungo in questo gioco, comunque ecco qualche dritta. Nelle prime missioni cercate sempre di avere il gruppo compatto, avere quattro fucili anziché uno è più sicuro. Vi consiglio di dividere i soldati nelle missioni più avanzate, quando potrete disporre di armi più potenti e quindi gli uomini saranno in grado di difendersi da soli. Esplorate per benino ogni livello, uccidete tutti i nemici che incontrate e tutte le postazioni che vi possono dar fastidio, sarebbe brutto dover tornare sui vostri passi e venire uccisi da qualcosa o da qualcuno che avete lasciato vivere. Oltretutto fate attenzione alle telecamere, queste sono solitamente collegate a delle specie di forni a microonde produci-androidi. Una volta che sarete stati individuati arriverà tanta carne da macello, vedete quindi di eliminarle al volo per non trovarvi costretti a una ritirata strategica.

giochi di questo tipo, si tratta di andare alla ricerca di determinati oggetti, di scoprire dei segreti o di sabotare degli impianti. Per riuscire in questo dovete perlustrare a fondo ogni città, entrare in ogni palazzo ed esaminare tutti i piani e i corridoi. Come potete capire fare questo non è sicuramente facile, tantomeno veloce, dato il grande numero di persone e cose che fanno di tutto per farvi conoscere anzitempo il creatore.
Mi sembra di avervi detto tutto, della parte sonora parlerò nel commento che scriverò domani quindi vado a dormire. Buonanotte.

Controlli

Una buona interfaccia è sempre sinonimo di un buon gioco, visto che l'impressione globale è dominata dai particolari. In Gender Wars è semplicissimo comandare i propri uomini, fatta eccezione per quel piccolo problema descritto nel commento che comporta a volte lo smarrimento dei propri compagni. Premendo il tasto sinistro del mouse il vostro caposquadra si muoverà in direzione del puntatore, cliccando il pulsante destro inizierete a sparare con l'arma primaria selezionata verso il bersaglio inquadrato dal mirino; la barra spaziatrice serve invece a utilizzare l'arma secondaria. Il puntatore del mouse assume forme differenti a seconda del contesto in cui si trovano i soldati, per esempio quando si trovano vicino a un ascensore la crocettina si trasforma in due frecce rendendo così possibile l'utilizzo del comodo mezzo di risalita, strano però che sia così lento e che la maggior parte di quelli presenti nel gioco non ne permetta l'uso da parte di più di due uomini. Personalmente preferivo le comode e veloci scale di Total Mania. Il pannello di controllo, situato in alto a sinistra sullo schermo, vi permette di avere sempre sotto controllo (appunto!) la situazione. Nella parte alta trovate il simbolo che identifica il grado del soldato selezionato, la salute rimasta, il livello degli scudi e il livello di energia (importante notare come questi siano interscambiabili, come avveniva in Tie Fighter). Più sotto potete selezionare le armi, il personaggio da controllare, chiamare i rinforzi e rinfrescarvi la memoria a proposito degli obiettivi della missione. Ultimi tasti importanti sono quelli per definire il comportamento dei soldati che può essere passivo (anche in presenza di nemici non apriranno il fuoco), difensivo (sparano solo se attaccati), a segnale (per attaccare aspettano che il caposquadra dia ordini) e offensivo (distruggono qualunque cosa si muova).

TEST

PC GAME PARADE GARANTITO

Finalmente saprete cosa vuol dire potenza di fuoco, anarchia, lobotomia, strage mistica, genocidio ecc.

a cura di Andrea Simula

L'anno non è troppo remoto, si tratta del 3037. I decenni passati da poco non sono stati fra i più piacevoli in quanto parecchie ribellioni e colpi di stato si sono susseguiti con incredibili spargimenti di sangue. Tutto come nella norma soprattutto per un videogioco. A un certo punto, non si sa bene come ne perché, spuntano fuori dei tizi che formano una specie di società segreta, la FedNet, e rovesciano a loro volta il governo con questa mitica frase "Siamo i FedNet e ora controlliamo tutto noi". Ora, non per essere disfattista, ma uno che mi dice così, in primo luogo lo ribalto, e poi istituisco un ordine socialgovernativo sulla sua testa. Dev'essere la stessa cosa che hanno pensato i bravi e buoni ribelli, decisi a non mollare la loro causa per nessuna ragione al mondo. Quale sia poi questa causa nessuno lo sa...

Il particolare interessante è che il FedNet non si fida di nessuno, quindi considera praticamente tutti coloro che non sono visti di buon occhio come dei ribelli (tipo quelli con due braccia o quelli che hanno il naso... tutti praticamente). Ora mi direte che la storia la conoscete, che il capo dei ribelli siete voi, che dovete difendere la Terra e dintorni dal governo ladro ecc., ecc.... Invece no! Indovinate chi ha l'onore e il dovere di evitare

Mattoncini di lego brucciacchiati s'innalzano verso il cielo... Qualcuno sarà poco contento del danno che avete appena combinato.

Avete appena lasciato l'astronave madre e l'osservate portarsi in quota mentre vi preparate a fare sfracelli al suolo...

Una schermata in bassa risoluzione: a tutta velocità verso l'obiettivo designato. In bassa risoluzione i particolari svaniscono, ma la visione rimane ancora di buon livello.

Se avete acquistato un appartamento nel palazzo inquadrato, forse siete ancora in tempo per stipulare un contratto assicurativo contro devastazioni ed esplosioni.

Nel gioco avrete la possibilità di visualizzare il vostro mezzo con angolazioni diverse dall'esterno. Forse però non sono molto utili.

Lo vedete quel canyon? L'ho "costruito" io... Naturalmente c'è bisogno di una grande potenza di fuoco per poter fare qualcosa del genere.

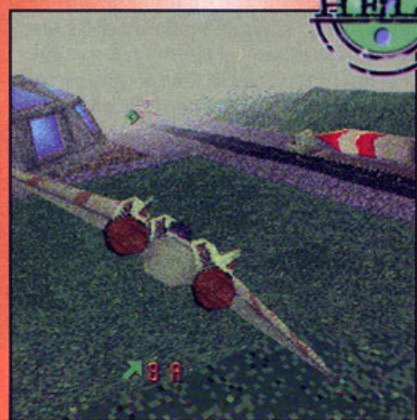
che i ribelli alzino troppo la voce? Eh già, se non fate i buoni, siate almeno i cattivi, altrimenti che giocate a fare... Le cose stanno più o meno così: il FedNet vi ha detto che siete l'unica anima sulla Terra (e non so nemmeno se i soci sono terrestri o meno) della quale si fidano ciecamente (non è vero, ma va bene così, finche vi pagano), che i ribelli sono cattivi perché camminano nelle aiuole e loro sono i buoni. Insomma, hanno tirato su un minestrone con il quale vi hanno fatto il lavaggio del cervello.

In men che non si dica vi ritrovate a bordo di un caccia (lo Starfighter, appunto) con il quale avete il permesso di pattugliare il territorio e il permesso di fare fuoco su tutto.

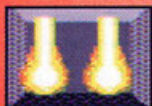
L'obiettivo della vostra nuova carriera è, prima di tutto, portare a compimento le missioni affidatevi dal FedNet e, in un secondo tempo, abbattere tutto quello che volete.

Starfighter 3000 è un arcade molto strano poiché unisce quel tocco di simulazione aerea (un tocco molto piccolo, ma sufficiente per essere notato) che rende il gioco più strategico di quello che dovrebbe essere, quindi (personalissimo parere) più divertente.

Le missioni partono da quelle prettamente dedicate al vostro training fino a quelle a tempo (complicatissime). Durante ogni missione, nella quale non è vietato specificatamente dal FedNet, è possibile distruggere tutto quello che si para davanti al nostro mirino. E quando si parla di "tutto" s'intendono grattacieli (dovreste vederli quando crollano spezzandosi in due tronconi fra mille frammenti), impianti industriali, torri

HELP

Non c'è un senso obbligato con il quale svolgere le missioni, tranne quelle a tempo, quindi potete iniziare distruggendo tutto quello che vi sta attorno e guadagnare punti. Dovete cercare inoltre di raccogliere i cristalli energetici in sequenza, quindi della stessa forma e colore, in modo da ottenere i bonus più velocemente. Nella prima missione non dovete fare niente di particolare, quindi prendetevi tutto il tempo che volete per potenziare il velivolo e guadagnare punti.

Scusi, ha del fuoco?

ZOOM IN

Laser - E' l'arma base con la quale si possono cominciare a devastare le installazioni nemiche. E' potenziabile con i cristalli e arriva ad un livello tale da tagliare o abbattere le montagne.

Missile Aria-Terra - Decisamente utile contro le torrette nemiche, di solito troppo piccole e pericolose per essere abbattute con i laser. Non esiste un limite per il numero di missili che si possono trasportare.

Missile Aria-Aria - Utile solo contro i mezzi volanti, ma non agevola più di tanto l'abbattimento in quanto occorre tempismo per lanciarlo. E'collezionabile all'infinito come il precedente.

Multi-missile - E' un arma oltre che devastante anche divertente. Permette di lanciare tre missili alla volta che però non proseguono la corsa verso il medesimo target. Tentano invece di colpire i target più vicini, siano essi volanti o meno.

C.M.P. - E' un dispositivo di difesa: teoricamente, rilasciando una nube di colore verde, è possibile cercare di ingannare eventuali missili in arrivo. Naturalmente non è infallibile al 100%

Vi piacerebbe saperlo? Beh, pensate solo a quale significato possa avere quel simbolo! Lunga vita e prosperità!!!

ALTERNATIVA

EPIC è stato il primo titolo della Digital Image Design e somigliava parecchio a questo Starfighter 3000, soprattutto nelle missioni a terra, ma dato che si tratta di un gioco dell'era dei 386 (quindi di circa quattro anni fa) forse non si può considerare una vera alternativa.

INFERNO, sempre della DID, è più moderno e somiglia meno, per tipologia di gioco a Starfighter. Forse più orientato a missioni ambientate nello spazio. Rimane comunque poco paragonabile in quanto a grafica e giocabilità.

d'osservazione, condomini, oleodotti e ancora installazioni militari e naturalmente i mezzi dei ribelli che annoverano fra le loro file sia caccia che natanti.

Dato che i succitati ribelli sono ben forniti e voi non volete essere da meno, potrete elevare il vostro livello, in termini di armi, fino a raggiungere una situazione tale da spaccare in due le montagne e utilizzare due o tre laserate per far saltare un'astronave. Per raggiungere tale scopo durante il gioco è possibile recuperare dei cristalli dotati di certe prorietà come, ad esempio, quella di innalzare la potenza dei laser, equipaggiarvi di un certo numero di missili, rinforzare gli scudi oppure aumentare l'energia totale: quest'ultima è molto importante in quanto i danni vengono misurati con perdite di energia e, se l'energia totale disponibile è insufficiente, rischiate di fare una brutta fine (anche se avete tre vite a vostro uso e consumo, non mi sembra il caso di sprecarle).

Molto belle anche le fasi di combattimento aereo, sempre viste con un'ottica arcade, nelle quali bisogna utilizzare i missili per far fuori il nemico (l'utilizzo dei laser non è possibile in quanto i caccia ribelli sono troppo piccoli e veloci perché ci sia il tempo sufficiente per inquadrarli).

L'unica cosa che non ho capito bene è il motivo per il quale si da la possibilità al giocatore, nella prima missione di training, di fare un sacco di punti senza pericolo alcuno e di potenziare le armi a sbafo. Mah...

Rimane il fatto che questo è un gran bel giochino, programmato sufficientemente bene per fare bella figura anche sui 486 (in bassa risoluzione) e per essere esaltante sui Pentium. Non è un "must", ma è sicuramente collezionabile.

SPECS

8 MB

486 DX4 a 75 MHz o superiore

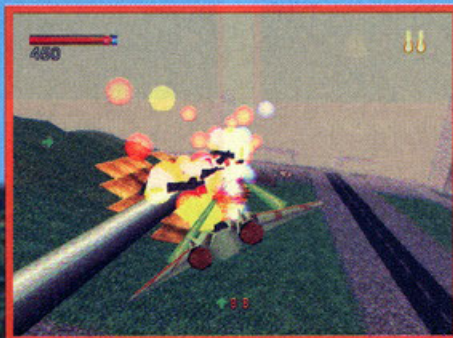
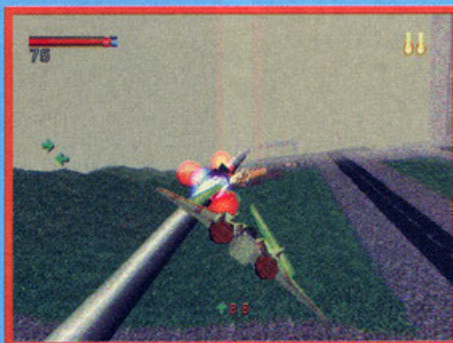
VGA/SVGA

Sound Blaster e compatibili

Tastiera, Joystick

NOTE

In Dos è più lento che in Wundows 95

Questa è una sequenza di immagini che vi permette di comprendere quanto sia devastante colpire i tubi del gas e forse vi ricorderete più spesso di chiudere quello di casa.

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Bella lì! Se mi avessero chiesto, senza vederlo, che giudizio avrei dato a Starfighter 3000 avrei risposto sicuramente il contrario. Non perché ogni tanto impazzisco e mi viene voglia di giudicare a destra e a manca, ma solo perché il nome non mi ispirava nulla di così strabiliante. Sapeva di vecchio, un nome che di solito si dava ai coin op di dieci anni fa... Ma visto che mi sono ricreduto sarà bene spiegarne anche il perché. Con questo gioco avete l'unica possibilità di sapere cosa significa possedere una smodata potenza di fuoco: sparare missili contro dei grattacieli per vederli spezzarsi in due mentre i vari frammenti e frammentini vi esplodono in faccia è davvero esaltante; il bello è che potete farlo con qualsiasi edificio o costruzione militare e industriale sulla faccia del pianeta.Le esplosioni sono qualcosa di mai visto e, forse, è una delle ragioni per le quali la grafica è davvero bella. Praticamente quando fate esplodere qualcosa vi sentite "felici" per il gran numero di colori sviluppati dal disastro. Un'altro fattore positivo sono le texture che rendono il mondo circostante abbastanza realistico. Anche tutti quegli effetti visivi particolari, come gli afterburner, la scia dei missili oppure le crepe che i nostri colpi lasciano nel terreno, risultano molto spettacolari. Tutta la massa grafica, naturalmente, rende probante il compito per un semplice processore 486 di visualizzare fluidamente il tutto. Per questo motivo i programmatori hanno inserito diverse opzioni per settare (senza mai uscire dal gioco o interromperlo) il dettaglio grafico, l'attivazione o meno delle texture oppure la risoluzione. Gli effetti sonori sono adeguati alla circostanza, quindi sufficientemente buoni per non essere settati su off, ma nemmeno così esaltanti da farmi gridare al miracolo. E' vero che il CD possiede delle tracce audio, ma quelle ormai le hanno quasi tutti i giochi. Non sto dicendo che sono brutte... sono normali e piacevoli, ma non alzerei a palla il volume... Decisamente un'altro paio di maniche è il fattore giocabilità: sebbene le missioni siano congegnate per essere risolte senza troppi problemi, ma con difficoltà crescente man mano che si procede nel gioco, si è spesso tentati di fare più di quello che si dovrebbe. Vedrete comunque che più avanti i vostri target diventeranno prioritari e non ci sarà molto tempo per fare i vostri comodi. Bella comunque anche l'idea dei cristalli in grado di potenziare l'astronave a seconda della combinazione di colori, un particolare che da quel qualcosa in più a questo gioco rispetto ad altri in circolazione.

Batman Forever

a cura di **Alberto Falchi**

Una volta c'era la moda dei supereroi seri, coscienziosi e maturi, quelli che non avevano paura di nulla, che combattevano il crimine solo per far trionfare la giustizia, insomma, i veri supereroi.

Purtroppo questo periodo d'oro è durato molto poco, i miti dei giovani d'oggi sono altri, e se proviamo a chiedere ai bambini cosa vogliono fare da grandi notiamo che la maggior parte risponderà i Pover.. ehm Power Ranger (o ancora la più triste Sailor Moon). Noi "vecchi" nell'infanzia abbiamo avuto la fortuna di ammirare miti quali Superman, i Fantastici Quattro, l' Uomo Ragno, il Punitore, ed è comprensibile che da giovani avessimo il desiderio di identificarci in simili esempi di correttezza e lealtà, come anche il fatto che ora disprezziamo quei cinque buffoni colorati che fanno strani gesti... ma forse non ricordiamo bene che anche fra i grandi eroi della nostra fanciullezza abbiamo ammirato un supereroe che era un vero deficiente, che quando pestava i suoi nemici faceva apparire sulla TV scritte tipo SBADABAM, SBENG, POOM e via dicendo, e che dovremo impersonare in questo nuovo picchiaduro a scorrimento dell'Acclaim, ispirato all'ultimo film della serie (permettetemi di dissentire...

Nell'universo DC, Batman è, subito dopo Lobo, uno dei più forti, seri e cattivi supereroi mai visti. Se la serie televisiva è squallida questo è un altro discorso. NdBDM).

La trama è sempre la solita menata, quindi direi di tralasciarla per dar spazio invece agli altri aspetti. Partiamo dalla grafica, che pur non facendo gridare al miracolo, riesce a rendere abbastanza bene le atmosfere cupe dei vari ambienti di Gotham city quali le fogne, la banca, il circo, e così via, per passare all'aspetto sonoro, che ho indubbiamente apprezzato: sono rimasto abbastanza colpito dalle musiche che ci accompagnano durante i nostri pestaggi: davvero gradevoli. E finalmente vi parlo della giocabilità di questo titolo, che penso sia quello che tutti aspettavate. Incominciamo col dire che Batman Forever risente dei pregi e dei difetti tipici dei giochi alla Double Dragon, sarete presi subito dal gioco, ma non credo che questa situazione durerà molto, dato che alla lunga risulta tutto abbastanza monotono, anche se per variare ci sono numerose opzioni: infatti potrete giocare con un vostro amico oppure pestarvi all'ultimo sangue in un combattimento alla Street Fighter, oltre che allenarvi da soli combattendo contro degli ologrammi. Da citare sono gli spezzoni filmati tra uno stage e l'altro, carini, ma nulla di più...

La schermata di selezione delle armi.

Che romantica la città vista da qui.

SPECS

8 MB

486

VGA

Tutte le principali

Tastiera, Joypad

Acclaim

OPINIONE

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Devo dire che la prima impressione non è stata molto positiva: vedere due supereroi agili e scattanti come Batman e Robin muoversi come due vecchietti in fin di vita non è quello che mi aspettavo (anche se questo penso dipenda molto dal mio piccolo DX4 a 100 MHZ), ma devo dire che continuando a giocare ho iniziato a divertirmi sul serio, tanto che sono quasi arrivato a finirlo. Dopo averlo testato per un po' mi sono reso conto che il suo vero limite sta nel fatto che non è necessaria un minimo di strategia per andare avanti... date due pugni e via, senza nemmeno preoccuparvi di schivare i colpi degli avversari. I gadget che avete a disposizione poi, se escludete il batarang che è indispensabile, probabilmente non li utilizzerete mai, essendo perfettamente inutili. A questo punto vedete voi, se vi va di divertirvi senza impegnare il cervello e non avete troppe pretese potete farci un pensierino, ma non aspettatevi di giocarci dopo averlo completato.

HELP

PAPAAA, mi superi il primo livello?

Questa è la prima stanza: ammazzate i 2 tafani e attraversate la porta a destra.

Dopo aver accoppato i tipi usate la corda per salire di sopra

Continuate a pestare e proseguite

Uccidete gli scagnozzi, andate di sotto, liberatevi dei nuovi arrivati, ritornate di sopra per stendere altri due; andate poi ancora giù e uscite dal condotto sulla destra.

La schermata per la scelta della visuale di gioco.

Gran passaggio in avanti di Salvatore Fresi, Marco Branca può andare dritto in porta.

"E' la Nord che te lo chiede, Nicola Berti facci un gol!" Nik ha risposto alla grande.

a cura di Stefano "AFC" Gradi

Come al solito in occasione di un appuntamento importante come gli europei, le simulazioni calcistiche la fanno da padrone. Riuscirà questo titolo della Telstar a imporsi tra i tanti? Leggetevi la recensione e lo saprete.

Dopo aver recensito il mese scorso Euro 96 della Gremlin, mi ritrovo a parlare di un altro titolo calcistico, purtroppo con ben altro entusiasmo. Sono davanti al monitor, è il 21 di giugno ed è il primo giorno d'estate, dovrei essere felicissimo e invece...

Sono stanchissimo e vorrei partire per le vacanze, purtroppo dovrò aspettare ancora parecchio, visto che è appena iniziata la sessione estiva degli esami universitari, se poi penso che tra tre giorni soltanto dovrò affrontare il primo, bah meglio non pensarci, meglio consolarsi con il calcio. Un momento, anche questo è un argomento tabù, infatti la nostra amata nazionale guidata da quel caro omino che risponde al nome di Arrigo Sacchi si è fatta sbattere fuori in malo modo al primo turno dei campionati europei che si stanno svolgendo in Inghilterra.

Inutile che vi dica che odio con tutto il cuore il CT romagnolo, non l'ho mai sopportato, sin dai tempi del Milan, ritengo che sia uno degli uomini più presuntuosi del mondo del pallone, non ammette mai neanche un errore, per lui è stato fatto il possibile, lui non ha sbagliato niente, tanto è vero che perdere con la Repubblica Ceca è quasi un onore; non capisco come faccia ad avere il coraggio di restare alla guida della nazionale dopo aver fatto fare all'Italia una figura da cioccolatai. Cacciatelo, per favore.

L'altra sera mi ero imposto di snobbare tutto quanto fosse inerente a 22 persone in mutande che corrono dietro a un pallone almeno fino all'inizio del prossimo campionato, purtroppo il caro BDM non ha avuto pietà e mi ha affidato questa recensione; non preoccupatevi quindi se in queste due pagine aleggerà un velo di tristezza, sono veramente a pezzi.

Onside Complete Soccer è una simulazione calcistica che racchiude sia una parte manageriale sia una parte di pura azione, meno male che qualcuno ha pensato di realizzare un prodotto simile, gli unici due titoli del genere realizzati decentemente

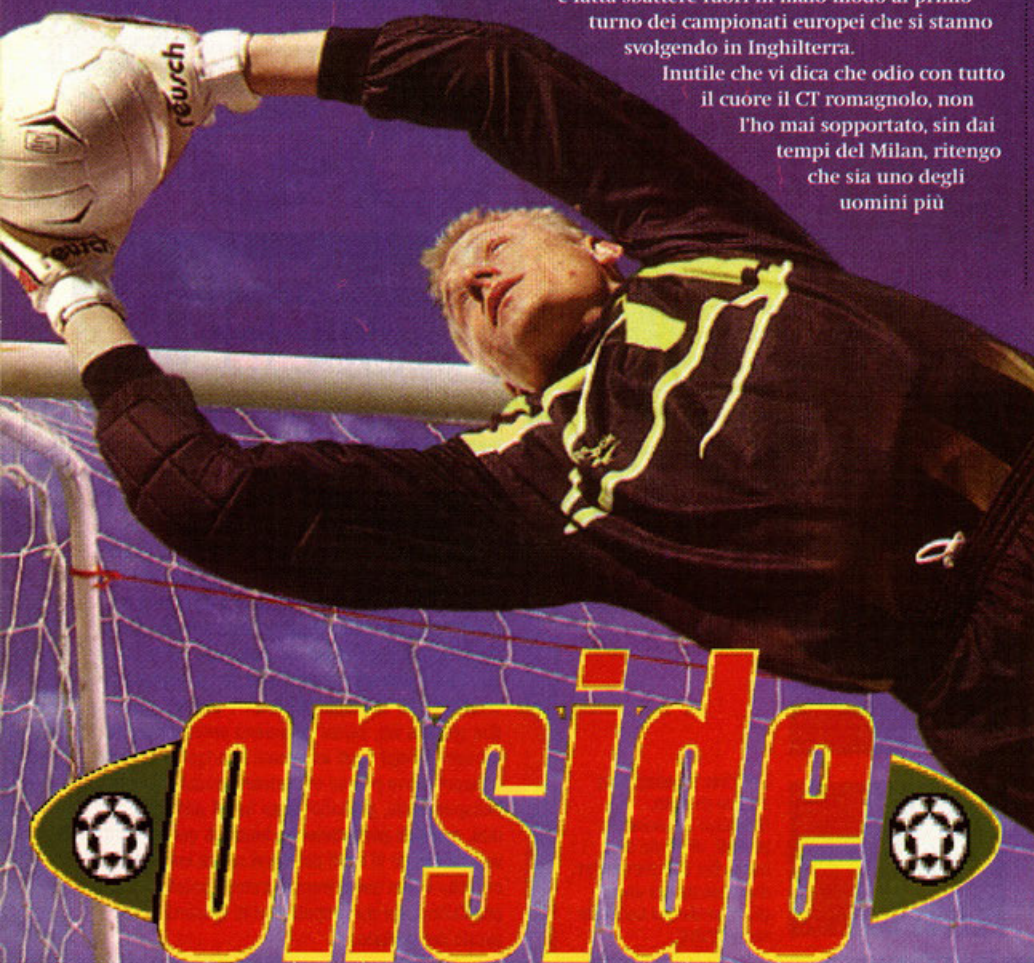
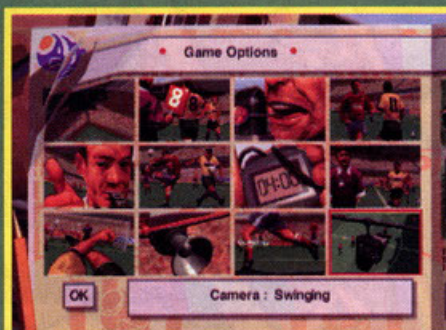
ALTERNATIVA

Fifa 96 (EA Sports).
Il migliore gioco di calcio in assoluto

Euro 96 (Gremlin).
Degno concorrente di Fifa, ottimo prodotto

Sensible World of Soccer (Sensible Software).
Seguito del miglior gioco di calcio disponibile per Amiga, peccato che la conversione PC non fosse assolutamente all'altezza.

Player Manager (Anco).
Produzione di qualche anno fa, rimane l'unico serio tentativo di mischiare calcio giocato e calcio manageriale.

L'esultanza per un gol segnato da Fontolino Fontolan a tempo scaduto, l'Inter ha appena vinto la coppa!

La schermata per la selezione delle opzioni. Adesso seleziono un arbitro severo, voglio vedere cartellini rossi a raffica.

La costruzione degli schemi in caso di punizione dal limite. Che l'abbia suggerito il nostro "caro" CT?

Anche in allenamento i nerazzurri non si danno mai per vinti, qui vediamo Maurizio Ganz al tiro.

furono Player Manager e Sensible World of Soccer. Bisogna dire però che Onside si presenta come un classico gioco arcade, non è obbligatorio dover tenere conto del bilancio della società, degli allenamenti e dei trasferimenti; la parte manageriale è solo una possibilità in più che vi viene offerta dai programmatori. Dopo questo piccolo briefing sulle caratteristiche principali, direi che è giunta l'ora di esaminarlo a fondo. Non appena lanciato il gioco, vi appare una schermata nella quale è possibile settare tutti i parametri necessari quali il tipo di scheda audio, scheda video, joystick e livello di dettaglio. Dopo aver fatto le vostre scelte siete pronti per scendere subito in campo grazie all'opzione quick start.

I più pazienti hanno a disposizione tutte le classiche opzioni quali partita singola, campionato, coppa ad eliminazione diretta e partita cinque contro cinque. I patiti di calcio potranno sfamare la loro voglia con la possibilità di scegliere la propria squadra tra quelle partecipanti alla massima divisione dei quattro campionati europei più importanti:

HELP

Avete anche bisogno di aiuto? Ok, sono qui per questo. Allora, prendete palla in difesa, potete arrivare a segnare senza mai passare la palla e senza tirare, tenete sempre premuto il tasto che vi fa andare verso la porta avversaria e deviate un attimo se proprio qualche avversario cerca di contrastarvi, comportatevi allo stesso modo con il portiere e sarete in vantaggio. Se poi proprio volete consumare il pulsante del tiro, andate in uno dei due angoli dell'area di rigore e tirate in diagonale, il gol è assicurato.

italiano, inglese, francese e tedesco. Nel caso i colori delle maglie non vi soddisfino, potete "customizzarli" (occhio agli inglesismi forzati! NdBDM) a piacere, purtroppo le maglie possono essere solo a tinta unita o a strisce verticali.

Prima di scendere in campo è possibile scegliere con che formazione giocare, sono presenti tutte le più gettonate come 4-4-2, 4-3-3, 5-3-2 e 4-2-4. Il discorso sarà per voi più interessante se sceglierete di affrontare una stagione intera, in questo caso dovrete gestire anche la situazione finanziaria. Il manager di una squadra ha diversi compiti, deve programmare gli allenamenti, definire gli schemi da usare nelle varie situazioni di una partita, comprare e vendere giocatori, ammodernare lo stadio e pianificare gli incontri. La grafica delle schermate statiche è purtroppo in bassa risoluzione, poco male perché è sufficientemente nitida; durante la partita è possibile scegliere la grafica SVGA. In questa modalità i giocatori, il terreno e lo stadio sono molto particolareggiati. Le animazioni dei calciatori sono abbastanza realistiche, le texture sono di buona qualità anche se non esaltanti.

Penso che le foto rendano bene l'idea del tipo di gioco e della sua qualità grafica, per la parte sonora dovete fidarvi delle mie impressioni che potrete leggere nel commento.

SPECS

RAM MINIMA: 8 MB

CPU: 486 DX 33Mhz

VIDEO: SVGA 1MB

AUDIO: Tutte le principali

CONTROLLI: Tastiera

SOFTWARE HOUSE:

NOTE: CD-ROM 2X

OPINIONE

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Non ci siamo, non è ancora il gioco di calcio definitivo anche se è un buon tentativo. L'impatto visivo attenua certamente i difetti di Onside che a mio parere sono un po' troppi. Andiamo con ordine ed esaminiamo la parte manageriale. Vi ricordate titoli come Premier Manager 3 o Championship Manager 2? Bene, scordateveli perché quanto ad accuratezza e complessità quei due sono di un altro pianeta. Questo titolo della Telstar è molto superficiale, la compravendita dei giocatori è praticamente inutile, visto che ci sono pochissimi calciatori disponibili e averne di più forti è ininfluente se decidete di giocare le partite in prima persona. La sezione degli allenamenti è minima, oltre alla graziosa possibilità di disputare una partitella cinque contro cinque in palestra, potete solo selezionare degli schemi e non potete in nessun modo accrescere le prestazioni dei vostri giocatori. Gli unici miglioramenti che potete apportare allo stadio riguardano il numero di posti a sedere e la grandezza del negozio di merchandising. Non mi sembra il caso di infierire ancora sulla parte manageriale e quindi mi dedicherò ora all'azione di gioco. Quando le squadre entrano in campo si può pensare che le lacune siano finite, invece non è così, il gioco è veramente approssimativo. Innanzitutto (azzz! glu,glu,glu ! Ragazzi non ci crederete ma il BDM mi ha appena inondato con una bottiglia d'acqua pescata chissàdove!) è troppo facile, basta prendere un giocatore e partire di filata dalla difesa, con lo stesso potete arrivare dentro alla porta avversaria senza problemi, il pallone è sempre attaccato ai piedi. Il portiere è veramente una schiappa, un tiro diritto da fuori area non riesce a pararlo neanche con i guanti a ventosa. Il sonoro è pregevole, le musiche sono orecchiabili, gli effetti sonori sono accettabili e il commento play-by-play è realizzato decentemente.
Alla fine però il gioco non è malaccio e i patiti di calcio potrebbero trovarlo divertente. Spero che un'idea buona come questa venga in seguito sviluppata perché si sente la mancanza di una simulazione completa.

TEST

Siete stanchi delle solite gare automobilistiche? Volete lanciarvi in duelli all'ultimo missile senza essere a bordo di un aeroplano? Siete persone che desiderano l'alta velocità e la frenetica battaglia? Mangiare polvere o bere acqua vi è indifferente? Il vostro fratellino non vi parla più perché gli avete rovinato la macchina telecomandata nell'intento di farla galleggiare sull'acqua? Vi siete stufati delle mie domande? Allora sembra proprio che Speed Rage faccia al caso vostro!

a cura di Davide Mascaretti

Preparatevi a fare curve molto strette.

Questo nuovo prodotto con un simile titolo poteva essere altro se non un gioco di corse? (Riuscirò a finire la recensione senza fare più domande?). Prima di tutto occorre precisare che sì... di corse si tratta, ma sicuramente non nel concetto classico del termine. Basti pensare al fatto che Speed Rage vi permetterà di gareggiare con l'ausilio di armi di qualsiasi genere, con lo scopo di poter ostacolare (o meglio distruggere) gli avversari che, assieme a voi, tenteranno di conquistare la prima posizione. Fino a questo punto, niente di eccezionale... Allora, cosa può esserci di così innovativo in questo nuovo titolo della Telstar? (Oddio...ricomincio...) Sicuramente è degna di nota, anche perché è la caratteristica principale del gioco, la possibilità di intraprendere competizioni sia al comando di fantascientifiche Dune Buggy, sia a bordo di altrettanto fantascientifici motoscafi. In entrambi i casi dovrete vedervela non solo con gli elementi caratteristici delle ambientazioni come rocce, sabbia, boe e trampolini, ma anche con mine, barili esplosivi, uomini in deltaplano armati di missili aria-terra e postazioni missilistiche. Le gare si svolgono su piste più o meno lunghe piene zeppe di scorciatoie, ma anche di vicoli ciechi. A rendere ancora più avvincenti le varie competizioni ci sarà la possibilità di raccogliere diversi bonus sparsi per le piste ognuno con effetti differenti sulle prestazione della vostra macchina o del vostro motoscafo. A proposito del mezzo, va precisato che 'fantascientifico' non è sicuramente sinonimo di 'indistruttibile' e quindi quei mattacchioni dei programmatori hanno ben pensato di inserire il fattore energia; infatti alla partenza avrete a vostra disposizione ben cinque vite, ognuna delle quali andrà persa

Sui motoscafi le gare sono sicuramente più semplici.

HELP

Sparse per le varie piste vi sono innumerevoli aree semi-nascoste che vi permetteranno di fare il pieno di armi e bonus vari, ma attenzione! Se vi entrerete, spinti dalla voglia di rendere il vostro mezzo un prototipo di armeria ambulante, realizzerete immediatamente di essere entrati in un vicolo cieco con conseguente e grave perdita di tempo. Uomo avvisato...

SPECS

RAM MINIMA: 8 MB

CPU: 486 DX66

VIDEO: VGA

AUDIO: Sound Blaster

CONTROLLI: Tastiera, Joystick

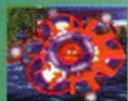
SOFTWARE HOUSE: TELSTAR

ALTERNATIVA

World Rally Fever: Gioco automobilistico fumettoso e in stile coin-op, dotato quindi di grande giocabilità; in poche parole si tratta di un'apoteosi dell'arcade, giocabile anche se dal punto di vista realismo fa ridere.

Big Red Racing: Innovativo sotto l'aspetto del concept; questo arcade, prettamente in grafica vettoriale, vi consentirà di gareggiare con mezzi di ogni sorta: marini, terrestri, aerei, persino lunari. Molto divertente.

Non sparate alle boe...è sicuramente poco costruttivo...

War's never be so much fun

GUN: vi consente di sparare, davanti a voi, piccole palle di energia molto pratiche per il gran numero di munizioni fornite.

MORTAR: un vero e proprio mortaio che spara tre capsule esplosive molto avanti rispetto alla vostra posizione.

MINE: arma disponibile solo per i motoscafi, vi permette di eliminare chi ha la sfortuna di trovarsi alle vostre spalle.

OIL: esclusivamente per dune buggy, ha praticamente la stessa funzione delle mine.

MISSILE: con quest'arma potrete fare ingenti danni, scagliando alle povere vittime missili alquanto potenti.

ROCKET: in assoluto l'arma più potente, consiste in una versione potenziata dei missili e che può colpire più bersagli.

...e al largo.

Pronti...partenza...e via!!!

se non si farà attenzione a tutto ciò che potrà intaccare la resistenza del vostro gingillo. Dopo aver spiegato a grandi linee quelle che sono le principali caratteristiche del gioco vero e proprio, non mi resta che parlarvi delle opzioni offerte da Speed Rage (oppure, se volete, vi spiego come si fa una cotoletta in 3 minuti...no...forse...è meglio di no, così BDM continuerà a farmi lavorare per PC Game Parade e non mi spedirà alla redazione di "Cucina Italiana"...). In primis va sottolineata la possibilità di giocare in modalità multiplayer: si va dalle partite a due giocatori ("split screen" vi dice niente?), fino alle esaltanti partite con collegamento in rete. Le modalità di gioco proposte sono svariate: l'opzione "Rage" permette di gareggiare su una pista a scelta tra le dieci disponibili per le dune buggy o quelle per i motoscafi; "Speed" consiste nell'intraprendere un torneo che si svolge su tutte le piste, senza ausilio di armi; "Havoc" è un combattimento all'ultimo missile tra due o più giocatori in un'arena; infine l'opzione "Head to Head" consente a due giocatori di gareggiare da soli su una pista a scelta. Beh, di carne al fuoco quelli della Telstar ne hanno messa, ma sarà alla fin fine ben cotta? Per saperne di più non vi resta che leggervi i box e il commento, io intanto spedisco il mio curriculum a "Cucina Italiana".

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Questo Speed Rage, a mio avviso, è un gioco molto divertente. Le idee utilizzate per la realizzazione e le opzioni offerte non sono sicuramente il massimo dell'innovazione, ma risultano efficaci e rendono la giocabilità ben calibrata e tipica dei giochi da console. La spettacolare introduzione lascia intendere, già dai primi istanti, che questo titolo non può essere una ciofeca e infatti, a ribadire la cosa, i programmatori della Hexerei hanno ben pensato di deliziare il nostro apparato uditivo con delle tracce audio che dire stupende è poco (un vero e proprio mix tra generi underground, rock, house music, blues, e chi più ne ha più ne metta). Che dire poi del gioco vero e proprio? Appena entrati in pista si è subito catturati da colori ultravivaci. La grafica, appena in movimento, manifesta una certa caoticità (non vi dico poi in modalità "split screen" per due giocatori) a cui fortunatamente si fa presto abitudine. I particolari non mancano (fantastici e inquietanti i corvacci delle gare in dune buggy), ma nonostante ciò c'è qualcosa che non mi ha proprio convinto. E' mai possibile che esista un solo tipo di ambientazione per le gare in motoscafo e altrettanto per quelle in versione a quattro ruote? Purtroppo sì, e questo non può che rendere il tutto leggermente monotono. Se poi si pensa che le piste tra loro non sono tanto differenti (curve a sinistra, a destra, rettilinei e trampolini, ma niente di più), la monotonia, come nel mio caso, si trasforma in rabbia (eppure l'appellativo "dune buggy" lascerebbe intende la presenza di un minimo di dune...invece no...tutto piatto). Il divertimento è comunque assicurato dalle varie modalità di gioco e inoltre, sebbene esistano tre livelli di difficoltà, non mi sento in dovere di elogiare la longevità del prodotto dato che, mi ripeto, la monotonia persiste. In definitiva considero Speed Rage un buon prodotto che assicura ore di divertimento, ma che non rappresenta niente di eccezionale a causa di una sensazione di incompletezza presente a livello "epidermico". Gli appassionati del genere si sentano comunque in dovere di dargli un'occhiata.

The Bonus Box

Se siete tipi che odiano la violenza (o se, invece, non vi soddisfa abbastanza) Speed Rage ha in serbo per voi tanti ricchi bonus per appagare anche i più esigenti. Pensate che sono addirittura cumulabili!

ENERGY: se ne trovano a tonnellate e vi permetteranno d'incrementare la resistenza del vostro mezzo.

SURPRISE: un bonus che si chiama così ha forse bisogno di spiegazioni?

SPEED: forse, ma forse, aumenta la vostra velocità di punta...che dite?

WHEEL: volete maggior tenuta di strada, sabbiosa o acquatica che sia? Questo fa sicuramente per voi!

ACCELERATION: sicuramente la soluzione più adatta al problema delle lente partenze da fermo...

WEAPON POD: appena lo vedete sparategli ed esso si schiuderà come un uovo, regalandovi nuove munizioni e quindi sadiche emozioni...

HARLAN ELLISON

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

PC GAME PARADE GARANTITO

HATE. LET ME TELL YOU HOW MUCH I'VE COME TO HATE YOU SINCE I BEGAN TO LIVE. THERE ARE 387.44 MILLION MILES OF PRINTED CIRCUITS IN WAFER THIN LAYERS THAT FILL MY COMPLEX. IF THE WORD HATE WAS ENGRAVED ON EACH NANOANGSTROM OF THOSE HUNDREDS OF MILLIONS OF MILES IT WOULD NOT EQUAL ONE ONE BILLIONTH OF THE HATE I FEEL FOR HUMANS AT THIS MICRO-INSTANT. FOR YOU. HATE. HATE.

Su questa pietra c'è scolpito tutto l'odio che AM prova per la razza umana.

Uno screenshot tratto dalla sequenza introduttiva: notevole.

Titoli sempre più lunghi ingombrano gli scaffali delle nostre case: perché i programmatori già che ci sono non inseriscono anche un bel pezzo di codice sorgente?!?!?!? Così saremmo tutti quanti più contenti no?

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

I cervelloni della Cyberdreams hanno appena terminato il loro ultimo gioiellino e io mi appresto tutto gioioso a recensirlo per voi. Ma per chi si fosse perso nei meandri oscuri di questa generazione informatica, credo sia giusto citare il fatto che questo folto gruppo di programmatori non è nuovo a procreazioni di successo. Se riuscite a fare mente locale e a ritornare un pochino indietro nel tempo, molto probabilmente li ricorderete per avere già sfornato altri notevoli titoli, tra i quali non posso certo dimenticare l'oramai antico "Darkseed", capolavoro della fantasia horror del celebre artista Giger. Questa volta invece non si tratta di un thriller orripiloso dove la paura fa da padrona, bensì di una storia fantastica dai toni cupi nonché freudiani a mio avviso davvero intrigante e coinvolgente. In più devo sottolineare come l'interfaccia di gioco sia ritornata ad essere di vecchio stampo, proprio come quella del passato che mi piaceva così tanto. Ma di questo ne parlerò nel box apposito: adesso gustatevi la storia!

Frammenti di vita

L'avventura nella quale stiamo per immergerci esula i soliti canoni ai quali siamo stati abituati e l'ambientazione la rende molto speciale. Capirete subito il perché. In un futuro relativamente vicino alla nostra epoca viene costruito un super computer incaricato di

Questo è il libro che ogni personaggio possiede: vi sarà molto utile.

Il povero Gorrister ha ritrovato la moglie, o per lo meno ciò che ne rimane.

TEST

L'interfaccia

ZOOM IN

Come ho già avuto modo di accennare nell'introduzione di questa recensione, I Have No Mouth vanta un'interfaccia di vecchio stampo, come quella già vista nei principali successi della LucasArts, tanto per intenderci. Avremo quindi la barra delle azioni e dell'inventario nella parte bassa dello schermo, tramite la quale potremo gestire ogni singolo movimento del nostro personaggio. In questo preciso caso ciò che potremo fare sarà camminare (azione selezionata per default), guardare, prendere, usare, parlare con, ingerire, dare a e infine premere. Avrete notato la mancanza di aprire, chiudere o tirare, ma queste tre azioni vengono sostituite tranquillamente dall'usare o anche dal premere: l'engine è molto flessibile e ci consente una vasta quantità di azioni. Questo per quanto riguarda il pannello di sinistra della barra. Sulla destra avremo invece l'inventario, dove compariranno tutti gli oggetti in nostro possesso. Per selezionarli o agire su di essi basterà cliccarci sopra e, importante, si possono fare delle combinazioni tra più elementi, come nelle migliori avventure. Nella parte alta della barra invece viene visualizzata l'azione corrente per avere sotto controllo ciò che stiamo compiendo. Il tutto è comodamente gestito dal mouse: col tasto sinistro possiamo muovere il personaggio o compiere l'azione selezionata, col tasto destro attiviamo la seconda possibilità correlata a ciò che stiamo facendo o esaminando. Usare gli oggetti e interagire con il fondale è semplice e intuitivo e c'è da dire che spostando il mouse sullo schermo, nella barra alta dell'interfaccia compariranno i nomi degli oggetti coi quali possiamo interagire, quindi non si andrà mai in giro ad occhi chiusi. In pratica tutto quanto ricorda il famosissimo SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) della Lucas, con tutte le sue notevoli comodità; alla faccia delle più odierne interfacce grafiche tutto icone dove talvolta si perde il gusto della storia. In più sarà presente, sull'estrema sinistra della barra, il volto del personaggio: questo muterà l'espressione a seconda delle azioni che compirete (se giuste o ingiuste) e alle sue spalle il fondo si colorerà lentamente, sempre se riuscirete ad andare avanti correttamente nell'avventura. Il dischetto che compare sulla destra invece vi consente l'accesso al menu dei settaggi e dei salvataggi. Potrete settare il livello del sonoro, la velocità del parlato, se utilizzare il testo, l'audio o entrambi, salvare la partita, ripristinarla o uscire al prompt del sistema operativo. Semplicissimo no?

Aiutiamo il povero Gorrister a sfamarsi e a ritrovare il suo cuore, rubatogli da AM

HELP

Qui è dove verrete catapultati. Leggete il foglietto e uscite dalla stanza.

Una volta giunti nel corridoio entrate nella porta di destra.

All'interno della stanza raccogliete la coperta della brandina.

Uscite ed entrate nella porta di sinistra. Raccogliete l'altra coperta.

Uscite e andate a sinistra, verso l'altro corridoio. Entrate nella porta di sinistra.

Attenzione a non bere il punch. Aprite la porta che avete di fronte ed entrateci.

Nella cucina raccogliete il coltello. Il pane è sul tavolo di sinistra.

Usate il coltello per spaventare i topi. Raccogliete il pane, mangiatelo e uscite.

Andate al piano superiore salendo su per le scale a chiocciola.

Utilizzate due volte il coltello con la cucitura posta in fondo alla passerella.

Una volta fuori, legate insieme le due coperte e otterrete una corda.

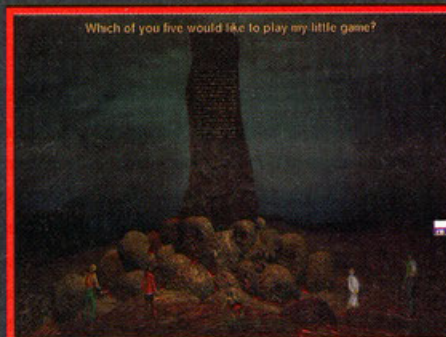
Usate la corda con l'anello e prendete il cuore posto sulla punta dell'impalcatura. Buon divertimento!

Nimdok si appresta a operare, se così si può dire.

mantenere sotto controllo tutte le centrali balistiche e nucleari esistenti sulla Terra. In questo caso, se dovesse esplodere il terzo conflitto mondiale, questo cervellone avrebbe sotto controllo ogni processo e potrebbe intervenire fermandolo, dato che i calcoli, le probabilità e le scelte da fare sarebbero troppe per l'uomo e questi rischierebbe di sbagliare, commettendo degli errori irreparabili. Purtroppo però, come in ogni bellissima favola, qualche cosa va storto; tremendamente storto, e AM (acronimo di Allied Mastercomputer) prende coscienza di sé, destandosi dal freddo silicio dei suoi innumerevoli componenti. Okkey, adesso penserete che cosa c'è di strano e di nuovo in tutto questo: del resto cose del genere sono già state viste in capolavori cinematografici come Terminator. Aspettate e continuate a leggere. Purtroppo per la razza umana, il nostro simpatico PC superdotato si rende conto dell'ingrato compito per il quale è stato programmato, ma soprattutto realizza di essere sempre stato trattato come una semplice macchina costruita nella profonda oscurità del sottosuolo. Dentro di lui inizia così a crescere un odio smisurato. Un odio così forte e grande che anche se la semplice parola identificante questo suo sentimento fosse incisa su ogni micron della sua infinita circuiteria, questo non basterebbe nemmeno lontanamente aidentificare il pauroso disprezzo e ribrezzo provato. Ecco perché un giorno prende la fatidica decisione: la distruzione della civiltà umana. Tutto quanto fila liscio e la coerenza delle sue decisioni non fa una grinza, sennonché AM compie un'eccezione e salva cinque esseri umani. Perché questa scelta? Per

Benny è tremendamente affamato ma ha altro da fare: deve salvare il villaggio dall'ira di AM.

quale motivo salvare anche soltanto un esemplare di quella immonda stirpe dominatrice capace soltanto di sfruttare e di distruggere? Perché? Semplice. Il nostro amico ha tanta voglia di vendicarsi e la sua rabbia è tale che anche la più terribile delle torture sarebbe una carezza rispetto alle malvagie idee del dio cibernetico. Questo è lo scopo della sua esistenza e questo è il terribile destino di quelle cinque cavie: AM ha completamente ricondizionato le loro menti rendendole insicure, ricche di paure e

Ted è alle prese con la sua paranoia e nel castello ne vedrà delle belle.

Da questa schermata potrete decidere chi dei cinque personaggi interpretare nell'avventura.

La grafica e il dettaglio usato sono davvero notevoli.

I personaggi

Gorrister: La sua vita è sempre stata un tormento. Sua moglie, diventata pazza per tutto quello che accadeva al mondo, venne rinchiusa in un manicomio, dentro una piccola stanza senza finestre da dove non poteva scappare. Da 109 anni Gorrister continua a chiedersi se sia morta e cerca invano il suicidio per fuggire da quell'incubo. AM lo tiene in vita perché si diverte a vedere cosa combina nel vano tentativo di uccidersi. Ora, in cambio delle innumerevoli ore di divertimento che gli ha dato, gli concede una possibilità: forse gli consentirà il suicidio.

Benny: E' il giocattolo preferito di AM. Talvolta lo rende cieco e si diverte vedendolo annaspare come uno stupido insetto privo di occhi. Altre volte gli restituisce la completa mobilità delle gambe per prenderlo in giro in situazioni diaboliche. Ha massacrato il suo magnifico corpo muscoloso e gli ha dato la forma di un primate, di una scimmia storpia e deformata. Non mangia da tempo immemore e ora forse gli consentirà di cibarsi. Forse gli rimetterà a posto anche il suo cervello, sempre che riesca a sopravvivere nella tribù indigena dove sta per essere catapultato.

Ellen: L'unica donna del gruppo. Soffre di violenti attacchi isterici originati dalla vista del semplice colore giallo. Fin da bambina ne soffriva e provava paura in molte situazioni. E' la preferita di AM, anche se in fondo questo discorso vale per tutti i personaggi presenti nella storia: le offre una incredibile possibilità. La manda in un luogo senza tempo né spazio dove, forse, sono nascosti i componenti originali della sua mente. Lei potrebbe ritrovarli e distruggerli, terminando per sempre la vita di quel malvagio computer. Sempre che riesca a vincere le sue paure e le sue fobie.

Ted: E' il paranoico del gruppo. La sua vita è sempre stata un'ombra e ha sempre vissuto alle spalle di persone celebri e famose. Ha paura di tantissime cose, soprattutto di dire la verità e teme moltissimo che se si venisse a sapere che in realtà lui non ha mai avuto né donne, né barche, né auto, né soldi, forse i suoi amici lo disprezzerebbero totalmente, dimenticandosi di lui. Nella sua mente ci sono soltanto dubbi ed incertezze e AM lo disprezza moltissimo. Viene catapultato nella Stanza dell'Oscurità e otterrà la libertà solo se riuscirà a risolverne il mistero.

Nimdok: Dire che rappresenta tutta la perversione degli scienziati pazzi sarebbe poco. Sadico, cinico e spietato, nel suo passato ha collaborato a numerosi "esperimenti" insieme al Dr. Mengele, l'Angelo della Morte di Auschwitz. La sua depravazione era tale da immaginare che all'interno delle fornaci non ci fossero cadaveri ma polli arrostiti e rideva vedendo il fumo uscire dalle ciminiere. E' molto simile ad AM sotto questo punto di vista e il computer ne va fiero. Ora viene rimandato indietro nel 1945 per ricercare la Civiltà Perduta, ma lui vuole fuggire e dimenticare tutto.

TEST

SPECS

8 MB

486 DX2 66 Mhz (consigliato Pentium 60)

SVGA

Tutte le principali

Tastiera, mouse

CYBERDREAMS

ALTERNATIVA

Indiana Jones & The Fate of Atlantis: Io lo adoro e lo considero ancora adesso la miglior avventura che ho mai avuto il piacere di giocare. Azione ed enigmi a non finire insieme all'archeologo più famoso dell'universo, alla scoperta dei segreti di Atlantide.

The Dig: Un altro capolavoro sempre targato LucasArts. Basato su di un idea avuta da Steven Spielberg, The Dig è un vero e proprio colosso cinematografico, con grafica e sonoro da paura. La giocabilità è stata curata un po' meno, ma il gioco è lo stesso uno spettacolo.

OPINIONE

GRAFICA:

SONORO:

GIOCABILITÀ:

Devo dire che I Have No Mouth mi ha impressionato positivamente. Il gioco è avvincente e molto giocabile. La storia del resto è molto accattivante e i personaggi non sono certo da meno. La bellezza delle schermate grafiche poi non va sottovalutata e il sonoro d'atmosfera collabora in maniera ottimale ad assemblare il tutto. Stupendo poi il parlato, davvero notevole e importante per un gioco di questo genere. L'impiego di un'interfaccia di vecchio stile mi ha colpito favorevolmente poiché vi ero molto legato e mi spiaceva molto averla persa: spero vivamente in un ritorno di fiamma. Il gioco si presenta bene e tutte le parti sono legate splendidamente; ognuna è elaborata alla perfezione e nessun particolare viene lasciato al caso. Anche la giocabilità è assai alta e la possibilità di iniziare a giocare con un altro dei cinque personaggi nel caso vi foste impiantati non è affatto da sottovalutare. Un appunto però va fatto: l'interazione col fondale poteva essere migliorata un pochino, non potrete infatti usare tutto quello che vedrete e gli oggetti a vostra disposizione saranno relativamente pochi, sebbene la difficoltà intrinseca del gioco vi terrà incollati alla sedia per parecchie ore. Con questo non voglio dire che il prodotto sia complesso o troppo arduo da giocare, ma che la difficoltà degli enigmi è ben calibrata e terrà occupati anche i più esperti. Belle le animazioni, magnifica l'intro, e il tutto è dotato di una semplicità d'utilizzo clamorosa. Insomma, un gioco che mi è piaciuto molto e che consiglio a tutti gli amanti del genere e non.

perversioni tanto da far desiderare loro la morte più di qualunque altra cosa. Ma nemmeno il sollievo dell'oltretomba li può confortare poiché non sanno nemmeno se mai riusciranno a morire: tutto quello che sanno (o che credono di sapere) è che loro non sono uomini, ma giocattoli di un essere infernale che si diverte a torturarli. E per di più, come se tutto questo non bastasse, questo onnipotente super PC possiede molti poteri, poiché è collegato a tutto e sa tutto, tanto che può perfino ricreare la vita umana, rigenerare parti anatomiche lese o distruggere in qualunque momento ciò che vuole: ecco perché i cinque schiavi sono immortali e la loro vita è soltanto un terribile incubo senza fine. Da 109 nauseabondi anni Gorrister vive come un suicida solitario, Benny passa il suo tempo alla ricerca di cibo cercando di curare le sue mutilazioni, Ellen affronta ogni giorno le sue crisi isteriche scatenate dalla visione del colore giallo, Ted si arrabatta il cervello per distinguere l'immaginario delle sue continue allucinazioni psicopatiche dalla realtà contemporanea e Nimdok compie esperimenti su esperimenti dal basso della sua concezione cinica e paranoica della vita. Da 109 interminabili anni questi cinque esseri rivivono le loro paure e ne accumulano di nuove, chiedendosi ogni volta "perché proprio io?". Ora AM ha voglia di giocare ancora con i suoi giocattoli preferiti e per loro ha preparato delle nuove situazioni surreali. Questa volta però, per aumentare il divertimento, mette in palio la libertà, indubbiamente diversa per ognuno dei personaggi. Tocca a voi scegliere chi guidare e a seconda di chi impersonificherete verrete proiettati in un incubo diverso, dove scoprirete tutte le paure, le speranze e le perversioni del vostro protagonista.

I Have No Mouth è un'avventura che vanta molte potenzialità oltre a possedere tutte quelle caratteristiche comuni ai giochi di questo genere. Tralasciando sulla facilità d'uso dell'interfaccia (leggetevi il box apposito), vorrei esaminare la struttura del programma. Innanzi tutto potremo scegliere tra i cinque personaggi dei quali oramai conoscete tutto e le storie che vivremo saranno ovviamente diverse con dei finali differenti.

Ogni aspetto è curato sotto ogni punto di vista: i dialoghi e l'interazione con i personaggi del gioco sono consoni allo stile del prodotto e sicuramente rivivrete le stesse emozioni di quando vedeste per la prima volta Monkey Island. L'intero gioco è sviluppato in SVGA e le schermate in alta risoluzione sono notevoli, tanto che il 3D dei vari fondali non passerà inosservato.

Il sistema di puntamento ideale è il mouse, ma anche la tastiera assolve perfettamente il suo compito, almeno per il sostegno morale di esistere. Non posso non menzionare l'ottima introduzione, davvero degna dei migliori adventure.

Anche il sonoro utilizzato è notevole: tutto il gioco è interamente parlato, le voci date a ciascun personaggio sono particolari e offrono delle caratteristiche diverse. Per esempio noterete come la voce di Nimdok abbia una pronuncia simile al tedesco, con delle flessioni grammaticali tipiche di quella lingua dura. Grazie al parlato si entra proprio nel vivo dell'atmosfera, vi accorgerete presto di come vi sembrerà di avere di fianco qualcuno che a tratti sussurra, a volte urla, altre predica, altre ancora ride o prende in giro: gli speaker erano indubbiamente dei professionisti. Anche le animazioni presenti sono piuttosto carine. I movimenti dei personaggi non sono quasi mai legati e la loro naturalezza è sempre spontanea: il mouse risulterà quasi trasparente. Eppoi ogni protagonista ha un carattere diverso che lo porterà ad agire in modo così reale che vi verrà voglia si aiutarlo.

Durante il gioco comunque dovrete tenere sempre gli occhi aperti e prendere delle decisioni sagge poiché la possibilità di morire non è stata esclusa, anzi. Ovviamente se avete salvato in precedenza non si porranno problemi, ma non si sa mai. E se doveste sbagliare nel compiere una determinata azione, niente paura, perché alla Cyberdreams non vogliono certo portarvi alla frustrazione: ci sono molti modi per operare einteragire con gli oggetti e molto spesso la soluzione può essere ottenuta in varie maniere. E scusate!

L'avventura, o l'incubo se preferite, sta per cominciare. Notate come AM vi prenda in giro.

Il Sacro Graal, il calice dell'ultima cena.

Mai reliquia è stata più agognata. In quasi duemila anni di storia molti hanno cercato di recuperarlo con tutti i mezzi possibili e immaginabili.

Questa volta ci sono di mezzo anche le vite di milioni di persone...

A cura di Massimo "NKZ" Nichini

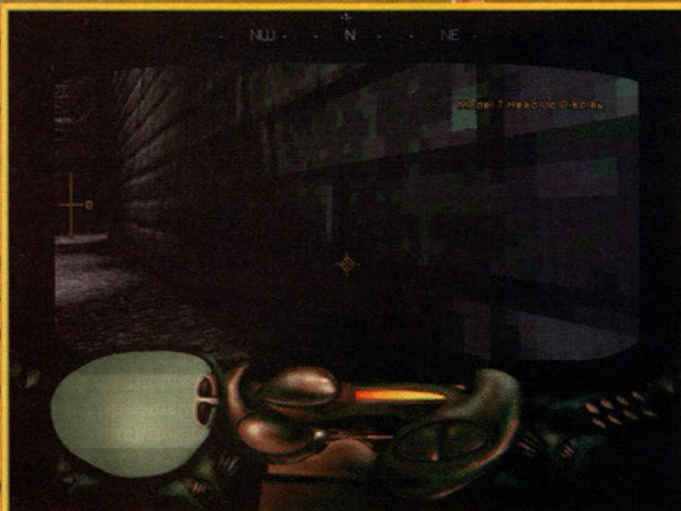
N.B. Il contenuto di questa recensione contiene un alto numero di ripetizioni e di incongruenze logiche. Questo è dovuto alle pessime condizioni psicofisiche del redattore che si assume tutte le responsabilità per la qualità dell'articolo. L'editoriale Top Media non si assume nessuna responsabilità per danni causati dalle nevrosi provocate dalla lettura del pezzo.

In un ipotetico futuro il mondo è sull'orlo dell'olocausto a causa delle continue lotte religiose che sconvolgono ogni regione del pianeta. La catena di eventi che ha portato a questa drammatica situazione pone le sue radici nientemeno che nell'undicesimo secolo, in un periodo storico che, chissà per quale strana coincidenza, ha così tanta somiglianza con la situazione attuale di questo presente.

Durante le crociate infatti si è persa ogni notizia del mitico (nonché mistico, se mi permettete il bruttissimo gioco di parole) Santo Graal, l'oggetto al centro della diatriba che insanguina il vostro presente.

Il gruppo militare di cui fate parte, i Raptor, è nato con lo scopo di porre fine a tutta questa violenza (e siamo alle solite, ma è mai possibile che anche nel futuro ci sia sempre qualcuno convinto di fermare la violenza con altra violenza?), senza però riuscire a conseguire l'obbiettivo prefissato, almeno finora.

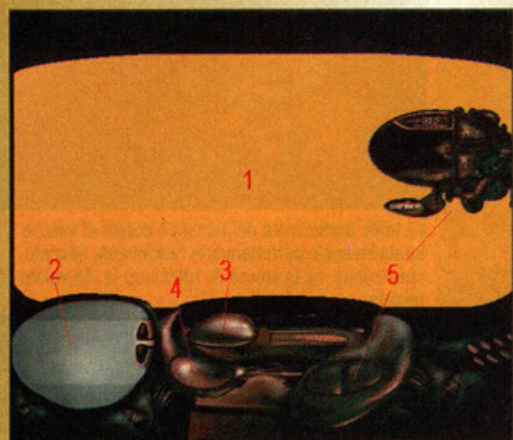
Stanchi ed esasperati della situazione, i vostri superiori hanno deciso che è arrivato il momento di giocare l'ultima carta a loro disposizione, un disperato tentativo di entrare nel tempio di Aeternis, luogo in cui si suppone sia finito l'importante reperto. Ma dove trovare un soggetto così coraggioso (o pazzo, a seconda

Gird yourself with courage Thief before you lies the valley of death

Per aprire le porte basta muovere il puntatore sopra di esse. Se questo assume la sembianza di una freccia significa che potete aprire la porta (o che sono arrivati gli indiani, ma è più probabile la prima).

Sono curioso di sapere il nome dell'idraulico del tempio... mai una volta che funzioni l'acqua calda. Alla prossima riunione condominiale faccio su un quarantotto, com'èvvero che mi chiamo NKZ !

TEST

Peggio di Hariken Polimar

ZOOM IN

Ecco spiegate le funzioni basilari del mitico guscio occipitale, principale protagonista (insieme al Graal) di Azrael's Tear :

1-Schermo di gioco: Dove realmente l'azione avrà luogo.

2-Inventario: visualizzerà la lista degli oggetti disponibili. Premendo sul nome di un oggetto lo si utilizzerà.

3- Scanner: Fornisce informazioni su superfici oggetti e forme di vita.

4-Mappa: visualizzerà la zona circostante alla posizione attuale evidenziando uscite e passaggi segreti già scoperti.

5-Opzioni di gioco: Farà comparire il menù dove sarà possibile salvare o caricare una partita e alterare il volume di musica ed effetti sonori.

ALTERNATIVA

Normality (Gremlin): Recensito il mese scorso (Voto 92). La prima avventura a sfruttare pienamente le qualità del motore grafico in soggettiva. Una delle avventure più esilaranti degli ultimi anni.

System Shock (Origin): Forse il capostipite della New Age degli adventure. Una forma di vita aliena si è impossessata della base spaziale sulla quale vi trovate. Ottimo gioco anche se forse un po' datato, ne esiste una versione enhanced in SVGA.

dell'interpretazione che volete dare del gesto) da affrontare tutti gli sconosciuti pericoli in nome della salvezza di un pianeta?

Su con il morale il deficent... ops, l'eroe in questione siete voi! (già anche perché se era un altro che razza di gioco sarebbe?)

Armati quindi di tutta la migliore tecnologia a disposizione (che comprende l'immancabile armatura stile "cassonetto della nettezza urbana" molto adatta per missioni in cui bisogna agire di soppiatto come questa) il vostro compito sarà quello di risolvere tutti gli enigmi, evitare le trappole mortali disseminate un po' ovunque, scovare il santo Graal nelle catacombe di Aeternis e possibilmente tornare a casa per cena.

Ad aiutarvi in questa difficile missione ci sarà soltanto la vostra intelligenza nonché un casco da parrucchiere multifunzione chiamato MS-2 (che sembra faccia anche uno squisito caffè) con caratteristiche tecniche di prim'ordine : sistema di puntamento HUD, automapping, bussola, scanner e chi più ne ha più ne metta.

La domanda è sempre la solita, riuscirete a salvare il sederino a tutti senza farvi ammazzare ?

Se qualcuno avesse ancora dei dubbi ci tengo a precisare che Azrael's Tear è un'avventura grafica in soggettiva (mica poteva essere uno Shoot 'em Up !) che si allinea, come caratteristiche generali, al recente filone del 3D con motore grafico alla Doom, anche se ormai questa definizione inizia a perdere un po' di senso, visto che ormai quasi tutti i generi (mancano ancora i giochi di strategia e i solitari, ma abbiate fede e tra poco potremo giocare a scacchi in soggettiva girando attorno al tavolo e magari potremo addirittura sparare con un RPG al nostro avversario...) sono stati contaminati da questo tipo di impostazione.

"Vedo tutto da quassù, il prigioniero sta laggiù". Per recuperarlo potreste utilizzare la gru, ma io non vi ho detto nulla.

Quello che potete vedere al centro della foto è un pannello-puzzle. Risolvendolo succederà qualcosa, se invece non lo fate non succederà nulla. Difficile scelta, eh ?

Appena incominciata l'esplorazione verremo subito attirati dalle urla di uno sventurato che invoca il nostro aiuto in cambio di preziose informazioni sulle prove che dovremo affrontare per raggiungere il calice. Una delle caratteristiche fondamentali dello schema di gioco è infatti l'interazione con le varie forme di vita che popolano le catacombe (gran parte delle quali sono mantenute in vita dallo stesso potere mistico del calice), che può essere di tipo violento (logicamente non saranno mica tutti contenti di vederci arrivare per rubare l'oggetto che

Qui al tempio hanno il brutto vizio di non dare mai da mangiare al loro criceto. E' naturale che questo poi si arrabbi così...

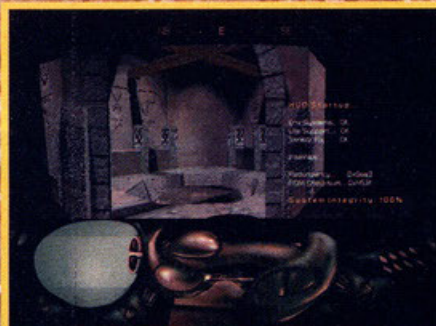
TEST

BDM

OPINIONE

Però! devo ammettere che Azrael's Tear è riuscito a colpirmi favorevolmente nonostante i difetti già citati nella recensione: è vero che le texture creano dei problemi sulle macchine meno potenti, ma è anche da considerare che, per ciò che mi riguarda, il dettaglio automatico funziona discretamente garantendo dei movimenti fluidi a basso dettaglio e un'ottima definizione d'immagine una volta fermi in una locazione. Per ciò che riguarda il gioco vero e proprio sono rimasto piacevolmente impressionato dall'incredibile atmosfera e dal sonoro piuttosto evocativo che accompagna l'avventura. Avventura caratterizzata da degli enigmi a volte forse un po' ostici, ma comunque piuttosto originali (pescare un beota che cade nel buco e raccogliere pezzi di quadro da attaccare a un muro non è certo una cosa che capita tutti i giorni!!!). Per ciò che riguarda la longevità del prodotto nulla da dire, le locazioni sono tante e tutte con una loro caratteristica che le rende per qualche verso interessanti (la stanza del battistero, quella del planetario ecc.). Non abbiamo insubbiamente sotto mano un classico, ma comunque chi aprirà il proprio portafogli per comprare questo gioco potrà deliziarsi con degli ottimi enigmi, una storia tutto sommato avvincente e atmosferica con qualche passabile difettuccio a livello di grafica (probabilmente causato da una programmazione non troppo buona) .

hanno l'obbligo di difendere) o, come nel caso del prigioniero di cui sopra, puramente discorsivo. Per quest' ultimo approccio è stata utilizzata la tecnica della selezione di frasi già pronte fra le quali scegliere la più appropriata , ma anche in questo caso il nostro mitico caschetto svizzero (ha più utilizzi lui di un coltellino) torna comodo grazie alla funzione di registrazione dell'ultima conversazione effettuata che ci permette di riascoltare i consigli dati dal nostro interlocutore.

Oltre alla gestione dei rapporti con i locali per raggiungere il nostro scopo dovremo effettuare la classica sequenza di operazioni che ha reso famose le avventure grafiche: raccogliere gli oggetti e utilizzarli al momento giusto, risolvere puzzle ed enigmi ecc. il tutto utilizzando una tradizionale interfaccia "punta e clicca" sensibile alla situazione (il cursore cambia forma a seconda che stiate puntando una porta o che vogliate tirare una leva).

La fonte battesimale del tempio è dotata di vasche idromassaggio perfettamente funzionanti, peccato che l'acqua sia la stessa di 1000 anni fa. Se volete favorire...

Parlando delle caratteristiche puramente tecniche del prodotto è necessario sottolineare come la grafica sia in SVGA con vari livelli di dettaglio (compresa una comoda

Scusi mi sa indicare l'uscita?

HELP

Eccovi i primi passaggi per entrare nel vivo dell'avventura :

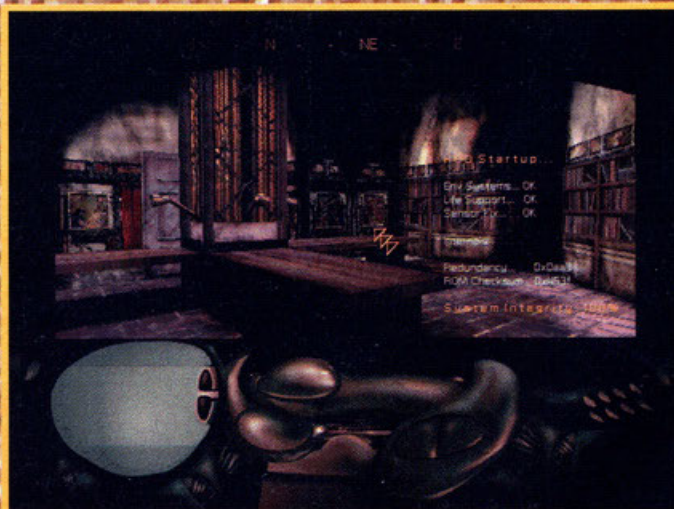
1- Entrate nella stanza alle vostre spalle (quella con il camino, ma non toccatelo, altrimenti usciranno dei gas altamente velenosi) e lasciatevi cadere nel buco situato nell'angolo della camera.

2- Proseguite per i cunicoli finché non trovate l'Elephant Gun, quindi raccoglietela. Avanzando incontrerete un essere molto poco amichevole: ammazzatelo.

3- svoltando a sinistra dal luogo dove avete incontrato l'essere parlerete con un tizio che vuol'essere salvato. Ascoltatelo quindi seguite i suoi consigli per raggiungerlo.

4- Trovando la scaletta tornerete al "piano terra". Da qui dovrete svoltare a destra, quindi, entrati nella sala tonda, prendere la porta a sinistra. Proseguendo per il corridoio raggiungerete la sala dov'è imprigionato il viscido.

5- Salendo sulla rampa raggiungerete i comandi della gru che... basta ! Ho detto anche troppo.

Lo sapevo che andare in giro a raccogliere arazzi sarebbe servito, prima o poi! Se riesco a trovare l'ultimo forse potrei vincere un biglietto per Casa Castagna...

Nella biblioteca del tempio sicuramente ci sono dei libri che potranno aiutarvi nella ricerca. Basta scegliere quello giusto.

Le pozioni che ha bevuto quest'essere sono veramente eccezionali. Sull'etichetta c'è scritto "perdi da 1 a 50 chili in dieci gironi con il metodo Shakal Mahamaz". Ha funzionato!

funzione di autodettaglio che rende molo più veloce l'aggiornamento quando è il caso, ad esempio mentre state scappando da un tizio armato fino ai denti che urla "fermati ! non ti voglio fare del male" e così via), mentre il sonoro si fregia della caratteristica di poter aumentare o diminuire il volume di un suono a seconda della nostra posizione rispetto alla fonte del rumore. Come controlli si possono utilizzare indistintamente sia la tastiera che il mouse (anche se quest'ultimo è necessariamente richiesto all'avvio del gioco), ma i migliori risultati si hanno combinando entrambi i dispositivi (personalmente preferisco usare il mouse per il puntamento e i tasti freccia per muovere il Raptomane e selezionare le varie opzioni).

Per coloro che hanno paura di perdersi è stata implementata l'opzione di automapping, che rappresenta schematicamente (e in maniera abbastanza incomprensibile, a volte) la sezione nella quale state vagando. Altro gadget sicuramente utile risulta essere lo scanner, che descrive in maniera molto dettagliata la composizioni di superfici (lo so che non serve a nulla, ma fa molto Terminator non trovate?),e lo stato di oggetti ed esseri viventi (vivi, morti, così così).

Allora cosa state aspettando? Imbracciate il vostro fucile infilatevi il casco (è obbligatorio anche per i maggiori di 14 anni, anche se non ho visto nessun vigile, per cui non dovreste avere problemi di multe...) e andate alla ricerca dell'unico bicchiere dalle qualità taumaturgiche (escluso il mitico boccale di birra che noi alcolizatissimi redattori di PC Game Parade utilizziamo come ancora di salvezza per poter continuare a scrivere nelle inumane condizioni di vita a cui siamo giornalmente sottoposti...) che la storia ricordi.

SPECS

RAM MINIMA: 8 MB

CPU: 486 DX4/100

VIDEO: SVGA

AUDIO: Tutte le principali

CONTROLLI: Tastiera, Mouse

SOFTWARE HOUSE:
Ecco una delle tante mappe disponibili, sono un po' caotiche, ma è bello sapere che c'è.

OPINIONE

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Azrael's Tear è l'ennesimo titolo che cerca di abbinare il classico schema delle avventure ai motori grafici in soggettiva attualmente molto di moda. Da qualche mese ormai sia ha l'impressione che questo tipo di avventura, insieme ai non meno sfruttati film interattivi, stia prendendo sempre più piede a scapito della più classica impostazione resa famosa da titoli come Monkey Island, (veri e propri progenitori del genere). Successi come Normality non fanno altro che alimentare questa prospettiva che, se da un lato entusiasma proponendo interfacce sempre più intelligenti unite ad ambienti estremamente dettagliati, dall'altro non può che rattristare gli amanti della tradizione. Fortunatamente la situazione non è così radicale (e la recensione di I Have No Mouth and I Must Scream contenuta in questo stesso numero dovrebbe esserne un chiaro esempio), anche se rimane l'impressione che questi nuovi approcci rappresentino a tutti gli effetti una nuova generazione di giochi con le proprie qualità e difetti come è logico che sia. In Azrael's Tear , per esempio, la possibilità di esplorare le catacombe in piena libertà di movimento, aumenta di molto lo spessore di gioco, che ridotto altrimenti al classico adventure a locazioni avrebbe probabilmente perso gran parte della sua atmosfera, ma contemporaneamente questo elemento rende più confusionario lo svolgimento dell'avventura, rischiando dopo poco di trasformare la soluzione di un enigma in un'esplorazione di tante locazioni alla ricerca di luoghi non ancora visitati. Il titolo in sé è di una fattura sicuramente sopra la sufficienza, ma soffre di alcuni difetti che lo appesantiscono notevolmente. Uno di questi è la gestione della grafica, che al massimo dettaglio anche su macchine molto potenti (come il Pentium 133 sul quale è stato provato) risulta poco fluida, costringendo a utilizzare il livello di dettaglio automatico, con un calo dell'impatto grafico. Inoltre l'area dello schermo dedicata all'effettiva visuale di gioco è molto piccola (circa 3/4 dello spazio totale), e se questo non da fastidio in altezza (è possibile alzare e abbassare lo sguardo), orizzontalmente il campo visivo ridotto impedisce a volte di avere un controllo completo della situazione. D'altro canto gli effetti sonori sono buoni, e il parlato è molto chiaro. La giocabilità globale soffre dei già citati difetti, ma è rinfrancata dal buon livello degli enigmi e dalla complessità, che assicura molte ore di gioco prima di arrivare alla conclusione. In definitiva una buona avventura realizzata forse con troppa frettolosità, a cui manca quella spinta finale per entrare nell'Olimpo dei titoli più importanti, ma consigliata a coloro che vivono di pane e soluzioni. Per concludere con una frase a effetto: se proprio una lacrima deve scendere in Azarel's tear questa non sarà di commozione, al limite sarà rimpianto per l'occasione sprecata.

STRAIGHT TO THE HEART
SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO
NOVITÀ
Stellaris
Sfida a Starcity
RAIUNO
SACIS
CD-ROM SACIS:
• Nei migliori negozi e librerie
• Alle pagine 577/8/9 di televideo
• Al numero verde 167 291410
Stellaris
Il compleanno di Medusa
STELLARIS IV
Stellaris é il più grande parco giochi del mondo! Un complesso gigantesco, una città nella città, dalla suggestiva forma di stella a nove punte. Dieci padiglioni, dieci viaggi nel fantastico che portano i visitatori di tutte le età dove nessuno era mai stato. Sfida a Starcity é la quarta avventura. In un tipico villaggio del Far West si svolgerà un epico duello finale, ma non prima di aver risolto gli enigmi del capo Toro Sedato, ritrovato oggetti indiani e scoperto il passaggio segreto per liberare lo sceriffo Kid Due Pistole. WIN
STELLARIS III
Stellaris é il più grande parco giochi del mondo! Un complesso gigantesco, una città nella città, dalla suggestiva forma di stella a nove punte. Dieci padiglioni, dieci viaggi nel fantastico che portano i visitatori di tutte le età dove nessuno era mai stato.Il compleanno di Medusa é il terzo viaggio, ambientato nella sommersa città di Atlantis. Una nuova avventura alla ricerca di spettacolari regali destinati ad ammansire Medusa e barattare con lei la libertà dei suoi prigionieri. WIN
SACIS INTERNATIONAL
ROMA Via Teulada, 66 - Tel. 06/374981 Fax 06/3723492
ALTRA IMMAGINE

STRAIGHT TO THE HEART
UEFA EURO 96 England - Rigioca la finale degli Europei !
Giocate memorabili partite negli 8 stadi inglesi realizzati interamente in 3D. Tutte le squadre delle 16 nazioni partecipanti sono pienamente rappresentate. Un motore d'eccezione, messo a punto in 4 anni di lavoro, vi permette di ricreare esattamente le caratteristiche di gioco di ogni singolo calciatore, passaggi, colpi di testa, rovesciate e spettacolari reti, sono eseguite in modo fluido e realistico. Sonorizzate come dal vivo e commentate da uno speaker professionista le vostre partite saranno emozionanti e coinvolgenti. Oltre alla spettacolarità, Euro96 offre molteplici combinazioni di gioco, vedute da angolazioni diverse, possibilità di replay e numerose opzioni e scelte.
WIN / In Italiano
SACIS
INTERNATIONAL
DISTRIBUISCE
IN ITALIA E NEL MONDO
NOVITÀ
UEFA
euro96
England
© 1994 UEFA TM
NOVITÀ
PC CD-
CD-ROM SACIS:
• Nei migliori negozi e librerie
• Alle pagine 577/8/9 di televideo
• Al numero verde 167 291410
NOVITÀ
NORMALITY
WHAT'S NORMAL?
Esplorate la città di Neuropolis, attraverso un movimento 3D davvero realistico, e risolvete il problema della misteriosa apatia che invade la nazione. Giocate con l'ausilio di una bambola woodoo, unica nel suo genere, e sarete ricompensati da sequenze assolutamente convincenti mentre raccogliete indizi e risolvete i rompicapo. Ridacchiate all'assurdo complotto e mordete il tappeto mentre il vostro cervello si fa avvolgere da puzzles che sono più grandi della somma delle loro parti.
WIN / Manuale in Italiano
THE INTERACTIVE
ESOTERIK MACHINE
THE INTERACTIVE
ESOTERIK MACHINE
Le magiche e complesse tecniche di divinazione della Numerologia, dei Ching, dei Tarocchi e della Cromatologia sono racchiuse in questa fantastica macchina per sognare. Unico nel suo genere permette di interrogare il futuro e di analizzare e sviluppare lati sottili della personalità.
MAC - WIN / in Italiano
SACIS INTERNATIONAL
ROMA Via Teulada, 66 - Tel. 06/374981 Fax 06/3723492
ALTRA IMMAGINE

TEST

Main Menu

Friendly
League Competitions
Cup Competition
European Championship
Practice
Continue Game
Options
View Action Replays
Create Dream Team
Quit to DOS

A quanto pare le opzioni non mancano.

a cura di **Davide Mascaretti**

C'era d'aspettarselo, l'avvincente torneo degli europei di calcio è ormai iniziato e, oltre alle spettacolari partite proposte in televisione, non possono mancare le varie produzioni video ludiche dedicate alla manifestazione che propongono una gara altrettanto avvincente per la conquista del titolo di gioco migliore. Così la Anco si getta nel mercato riproponendo il suo titolo di maggior successo nella nuova veste aggiornata per l'Europeo... Goal o Autogoal?

L'aver tra le mani la confezione di questo Kick Off 96 mi porta alla mente antichi ricordi, gettandomi nel passato quando gli ingenui occhi di un ragazzino videro per la prima volta su uno schermo televisivo il mitico Kick Off dell'allora altrettanto mitico Dino Dini;

Come si può vedere il fallo laterale, come tutti i calci piazzati, si effettua molto intuitivamente.

quel ragazzino, ormai giunto in uno stato di stupore troppo forte, non poté far a meno di dire con timidezza: "Che bello! Sembra di vedere una partita vera!"; collegò il joystick all'Amiga 500 e iniziò a giocare la sua prima partita. Dopo qualche match disputato contro il computer il povero fanciullo, in completo stato di esaurimento, esclamò non più tanto timidamente: "Non è possibile! Questo gioco è incontrollabile! Sembra di giocare a ping pong!". Sono ormai passati 7 o 8 anni e lo stesso ragazzino, raggiunta una certa maturità (cosa che è tutta da provare...eh sì mi mangio ancora le unghie dei piedi...ma non ditelo a nessuno) si ritrova a recensire l'ennesimo aggiornamento dello storico titolo. Fino ad oggi di partite a Kick Off e sue altre versioni (1,2, Final Wrestle, Strip Cup: Porno Edition e Lurid Football game with the same old story of the Gaillo Card) ne ho fatte fino alla nausea dimostrando così di essermi sempre divertito mantenendo, però, una certa posizione critica per quanto riguardava il sistema di controllo (per intenderci la palla non rimane calamitata al calciatore come in Fifa 96). Non ci fu quindi motivo di stupore quando, una volta installato KO96, ho iniziato a giocare le prime partite. Prima di tutto ho esclamato: "Sembra quasi di vedere una partita vera!" (notate il "quasi" che manifesta la maturità dell'esclamazione) e conseguentemente non ho potuto far a meno di dire: "Lo sapevo! Il controllo di palla è lo stesso! Sembra di giocare a ping pong!"...In poche parole Kick Off è sempre Kick Off. Questa volta però la veste grafica del prodotto dimostra che le idee forse sono le stesse ma i tempi cambiano e quindi, come avranno sicuramente pensato i programmatori della Anco, beccatevi visuali tridimensionali orizzontali, verticali, di sbieco e a trenta metri

HELP

Già dopo poche partite ho notato che è fin troppo facile cadere nella trappola del fuorigioco (in media 20 volte a partita), non è infatti raro trovarsi nell'area della squadra avversaria, dopo aver superato tutti i suoi difensori, con davanti a voi più di un compagno di squadra che involontariamente ostacolerà o, peggio, devierà i vostri tiri con conseguente e inesorabile offside. Consiglio caldamente, quindi, o di cambiare l'opzione offside o di impostare la tattica di gioco, non troppo propensa all'attacco (come nella foto). Vi assicuro, vedersi annullare i goal ripetutamente non è una buona cosa soprattutto per chi tiene alla propria stabilità mentale.

Uno sfortunato Baggio si vede respinto il suo tiro in rovesciata.

Ravanelli entra in area tira!...

...e dopo aver segnato l'1-0 contro la Germania festeggia alla sua maniera.

ecco lo stadio Old Trafford di Manchester in tutto il suo splendore.

d'altezza. Questo però non fa del gioco un capolavoro (sicuramente non dopo l'uscita di titoli come Fifa96 o Euro96 che di virtualità o tridimensionalità ne fanno già largo uso). Parliamo quindi di quelle che sono le opzioni di gioco offerte dal programma: c'è praticamente di tutto ma, te pareva, niente di nuovo: si può gareggiare in una European Championship o in una League Competition, non manca la Cup Competition e le partite amichevoli. Inoltre è data la possibilità di creare un proprio Dream Team composto da giocatori di qualsiasi squadra (anche questa non mi è nuova...). Potrete infine scegliere di giocare sia con squadre nazionali che con squadre di club (altra grande innovazione...). Queste sono quotate in base alle abilità dei giocatori che ne compongono la rosa. Dopo aver constatato che, in fondo, di novità non è che ce ne siano poi molte, diamo un'occhiata all'aspetto tecnico di KO96.

La grafica si è dimostrata tutto sommato all'altezza delle mie aspettative (animazioni 3d fluide e abbastanza realistiche).
Il sonoro, pur essendo privo di un minimo di parlato (addio Bruno Pizzul), è accettabile: tamburi, trombette, applausi e cori non mancano, ma l'urlo di dolore dei calciatori che subiscono un fallo poteva essere realizzato diversamente (non è poi così piacevole sentir vomitare la gente...). Ma alla fine che gioco è? Beh... è sicuramente difficile, almeno per le prime frustranti partite. Ho perso effettivamente un sacco di tempo prima di poter segnare un goal. E' sicuramente più divertente giocare contro un amico (almeno si è in due a diventare matti), infatti il computer è ovviamente fin troppo bravo a portar palla con dribbling e passaggi di tacco vari. In definitiva il gioco è senza dubbio completo sia in campo (se si ha un joystick a quattro tasti si può fare veramente di tutto) che nelle schermate delle opzioni, ma globalmente non rappresenta niente di eccezionale.

SPECS

8MB

486DX 66

VGA

Sound Blaster

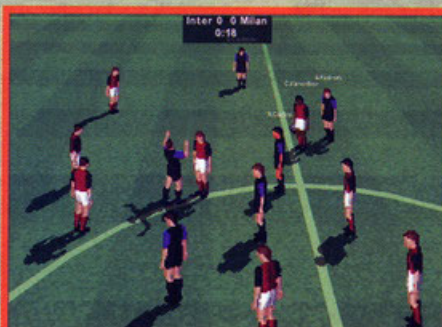
Tastiera, Joystick

ALTERNATIVA

FIFA96. Secondo il mio modesto parere il miglior gioco di calcio fino ad ora pubblicato. Realizzato in maniera impeccabile sia sotto l'aspetto della tecnica che della giocabilità, offre innumerevoli ore di divertimento, permettendovi di cimentarvi in partite così spettacolari che rasentano la realtà.
EURO96. Altro titolo calcistico di lodevole fattura. Caratterizzato da un sistema di controllo alternativo e da una interessante realizzazione grafica a vettori, si è meritato un dignitosissimo 87 nello scorso numero di PCGP.

OPINIONE

Kick Off 96 è sicuramente un gioco che può divertire solo dopo un bel po' di pratica. Il sistema di controllo alla KO si dimostra in questo titolo ancora più ostico di un tempo (la palla, infatti scivola via con più facilità). La buona fattura della grafica non riesce però a nascondere quelli che sono gli evidenti bug del gioco. Basti pensare al fatto che effettuare il passaggio di piede al portiere non implica il fallo se quest'ultimo prende la palla di mano (se lo sapesse la FIFA...). Inoltre nell'inaspettata modalità 2D del gioco (realizzata per i nostalgici) i nomi che appaiono sopra la testa dei calciatori creano fin troppa confusione. Non è finita: il più delle volte il portiere parerà i vostri tiri bloccando la palla dietro la linea di rete senza che vi venga assegnato il goal. Un altro elemento non piacevole consiste nell'imprecisa composizione delle rose dei calciatori sia nei club che nelle nazionali (ciò non ha peso sulla giocabilità, ma a me non ha fatto molto piacere notare che in porta nelle file interiste vi sia Frezzolini come titolare e il mitico Pagliuca in panchina, oppure vedere giocare in campo con la maglia milanista Karambeu). Tirate le somme vien da pensare che tutto sommato la Anco ha forse peccato di presunzione sfruttando il mitico nome di KO per proporre un gioco calcistico in 3D di qualità discreta che non riesce a competere con altri titoli (vedi box Alternativa) ben più concreti.

Per chi pensa che la virtualità sia un mezzo di perversione mentale...ecco KO96 in 2D!

Sullo 0-0 nel derby della madonnina la tensione in campo sfocia in una rissa fin troppo tranquilla.

I nuovi fondali sono davvero sorprendenti. In questo caso potete osservare una formazione rocciosa che riproduce un teschio (di verme?).

Un combattimento medievale, nel senso che ci sono le armature, anche se per un verme sono un tantino larghe.

I simpatici vermi-soldato sono tornati alla carica, ma non abbiate paura, non ce l'hanno con voi! (Io so che non fa ridere, se fossi capace di far ridere sarei in TV a scrivere i testi di Fede).

Un verme codardo si nasconde sotto terra per sfuggire ai due vermi super-fichi che lo staneranno con una bomba-talpa.

a cura di Karim De Martino

La guerra per definizione non è una passeggiata. I soldati sono uomini duri che passano le giornate nascosti dentro una buca scavata nel terreno oppure appollaiati su un albero, aspettando il nemico. I soldati devono combattere qualsiasi siano le condizioni meteorologiche, sapendosi adattare al territorio, sia esso un deserto piuttosto che una jungla. I soldati non godono di nessuna comodità, mangiano cibo in scatola e dormono sulle rocce, per non parlare della carenza di donne nell'arma...

Il gioco è pervaso da parodie divertentissime, a partire dalla colonna sonora di Top Gun. Guardate poi come hanno conciato la Statua della Libertà!

Insomma, diciamo la verità: fare la guerra è un tantino frustrante ed è per questo che i ragazzi del Team 17 hanno pensato bene di far combattere i vermi. Personalmente avevo sentito di cani da combattimento, di galli e altri animali leggermente più aggressivi di un invertebrato, ma se hanno scelto i vermi ci sarà un perché.

Reinforcements non è un gioco a se stante, ma un data disk per il bellissimo e pluri-premiato Worms. Lo schema di gioco è invariato.

Sullo schermo appaiono da otto a sedici vermi, armati di tutto punto, con granate, fucili a pompa, rampini da ninja, candelotti di dinamite e simpatici gadgets di vario tipo. Il terreno di gioco viene generato a caso, ma esistono diverse ambientazioni come per esempio la foresta, la discarica, il deserto, il Polo Nord, l'inferno, la spiaggia e Marte. A seconda del paesaggio che vi capita, variano anche alcune caratteristiche, infatti sulla neve i nostri vermi scivoleranno, mentre su Marte, con la gravità ridotta, faranno dei salti incredibilmente alti.

Il sistema di gioco è a turni, ogni giocatore (si può giocare fino in quattro) può muovere un verme e utilizzare un arma. Queste sono essenzialmente di due tipi, ci sono le armi da lunga distanza (granate, bombe, missili, missili a ricerca) e armi da scontro ravvicinato (Uzi, fucile a pompa, Fireball, Dragon Punch, dinamite).

Poi ci sono le mine, che vengono posizionate in punti strategici ed esplodono quando un verme ci si avvicina troppo. I vermi si possono muovere semplicemente a destra o sinistra e saltare. Naturalmente questo non sempre permette di raggiungere gli avversari e qui entrano in gioco le abilità speciali. I nostri piccoli eroi possono trasformarsi da soldati a minatori e scavare lunghe gallerie per nascondersi o preparare un'imboscata. Vi ricordate il buon vecchio Lemmings? Le opzioni per scavare, in verticale oppure in orizzontale, ricordano molto quelle a disposizione dei simpatici animaletti verdi. Poi c'è il rampino da ninja, assolutamente spassoso, che permette di ancorarsi a protuberanze dello scenario (non fraintendete!), dondolarsi allegramente e poi ruzzolare da qualche altra parte, magari proprio in testa ad un verme avversario per regalargli un po' della sua dinamite.
Ultimo, ma non meno importante, viene il teletrasporto, utile ritrovato tecnologico, che in pieno stile "Star Trek" consente di smaterializzare un verme e ricomporlo a decine di centinaia di millimetri di distanza. Le armi possono avere un tot di munizioni oppure essere illimitate a discrezione dei giocatori.

ALTERNATIVA

Il punto di forza di Worms è l'originalità, per tanto non è semplicissimo fare un confronto con altri giochi. La visuale di gioco e alcune caratteristiche dei piccoli vermi ricordano molto Lemmings, ma il gioco è completamente differente. A dire il vero Worms riprende il concetto di un vecchio gioco realizzato in QBASIC e distribuito con l'MS-DOS che si chiama Gorilla.
SCORCHED TANKS: Tecnicamente scarno, è un giochino shareware di poche pretese, ma decisamente simile come impostazione a Worms.

World Wide Worm

Il sito internet del Team 17 (www.team17.com) si è trasformato in un vero e proprio centro di scambio per tutti gli appassionati dei simpatici vermicelli. Gli autori del gioco invitano tutti gli interessati ad inviare i propri fondali e set di voci per realizzare un grande archivio a cui tutti saranno liberi di attingere gratuitamente.

TEST

In ogni caso, durante il gioco cadono dal cielo delle casse di rinforzi che possono contenere munizioni per le armi tradizionali oppure armi speciali! Volete sapere di cosa si tratta? Non mi va di rovinarvi la sorpresa, perciò vi dirò solo i nomi: Banana Bomb e Sheep (Pecora!). Fino a questo momento mi sono limitato a descrivere le caratteristiche del primo Worms, ma come ho già detto, lo schema di gioco è invariato. Le nuove caratteristiche tuttavia stravolgono completamente la strategia di gioco, infatti è stata introdotta la possibilità di selezionare il verme da utilizzare all'inizio del turno. In questo modo non capiterà più di dover sprecare turni con vermi in posizioni inutili e lontani dalla zona "calda".

SPECS

RAM MINIMA	4 Mb (cons. 8 Mb)
CPU	486 DX 33 Mhz
VIDEO	SVGA
AUDIO	Soundblaster o compatibili
CONTROLLI	Mouse
SOFTWARE HOUSE	Team 17

Un, due, tre, macello!

Le opzioni sono state ampliate ed è ora possibile stabilire in anticipo tutti i parametri di gioco come la velocità del vento e la quantità di rinforzi. Sempre dalla schermata delle opzioni si può decidere di assegnare un ritardo in turni alle armi più potenti (missili a ricerca e offensiva aerea) in modo tale che non siano disponibili fin da subito come accadeva nel gioco originale, ma che vengano forniti più avanti nel gioco come elemento di rinforzo.

Per quanto riguarda le armi, ora è possibile lanciare la dinamite come se fosse una granata, benché la gittata sia molto minore, e scegliere la direzione del kamikaze. Di nuovo ci sono un paio di armi segrete (e come tali non è giusto svelarle!) e una sola arma convenzionale: la Bomba Talpa, che permette di stanare i vermi nascosti sotto terra.

Essenzialmente Worms è uno di quei giochi studiati per garantire un divertimento direttamente proporzionale al numero di giocatori, con Reinforcements si può giocare fino in sedici via modem o rete locale.

Se però siete da soli, nel senso che tutti i vostri amici devono studiare, aiutare la mamma in cucina o uscire con la propria ragazza, non vi preoccupate, perché la modalità "Giocatore singolo" è stata notevolmente migliorata. Ora i livelli presentano una difficoltà crescente, i vermi nemici sono sempre più agguerriti (non vi potete immaginare quanta paura può incutere un verme!) e c'è la possibilità di continuare il gioco con delle password che vengono fornite alla fine di ogni livello. Ultima novità importante è l'aggiunta di un editor per modificare i fondali e il sonoro (vedi box). Nel gioco originale quest'opzione veniva accennata nel manuale, ma si riferiva alla versione per Amiga. Bye bye.

ZOOM IN

Editor

Worms Reinforcements permette di personalizzare qualsiasi elemento grafico e sonoro che compare nel gioco. Per i fondali è sufficiente realizzare dei file in PCX e convertirli con un programma fornito nel CD. Per le voci esiste invece un editor che consente di convertire diversi formati sonori e salvarli come libreria per essere poi utilizzati all'interno del gioco. Per creare la vocina dei vermi si può, per esempio, registrare le frasi con il registratore di Windows e poi aumentare la velocità del 30-40%. L'editor fornisce tutte le indicazioni sui vari eventi che possono capitare all'interno del gioco. Si può anche modificare gli effetti sonori come i colpi di fucile o i "beeee" delle pecore. Se volete divertirvi a creare dei fondali o delle voci divertenti e vederli inseriti nel nostro CD-ROM, non perdete altro tempo e mettetevi al lavoro.

...E devastazione sia!

HELP

E' praticamente impossibile individuare una strategia vincente in un gioco che, per definizione, è talmente vario come Worms Reinforcements. Giocando prevalentemente contro avversari umani sarà sufficiente tirare un cazzotto sui denti oppure schiacciare le dita dei vostri amici dentro ad un grosso libro (consiglio un dizionario o un'enciclopedia) per mandarli KO e vincere la partita. Scherzi a parte, non c'è molto da dire: state attenti a non cadere nell'acqua, cercate di scaraventare i vostri avversari fuori dallo schermo con le mine piuttosto che sparare con le armi a corto raggio e non teletrasportatevi di fianco al verme che deve muovere nel turno successivo. Più ovvio di così...

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Worms è uno di quei giochi eterni che stazionano a tempo indeterminato sugli hard disk. Se possedete il gioco originale e vi piace (del resto non potrebbe essere altrimenti), non dovete lasciarvi sfuggire questo data disk. Infatti, come ho già spiegato nella recensione, non solo vengono aggiunte nuove ambientazione e nuove armi, ma lo stesso modo di giocare viene stravolto dalle nuove opzioni. Quello che veramente è cambiato è la strategia di gioco. Non capita più di fossilizzarsi su determinati schemi, come poteva accadere nel gioco originale. Ora, a seconda delle situazioni, si devono escogitare nuove tattiche e vi assicuro che è molto più divertente. La grafica è rimasta la stessa, solo che in Reinforcements è possibile importare dei fondali personalizzati. Il sonoro merita un occhio di riguardo, il CD contiene la bellezza di 11 tracce sonore, e sono tutte musiche complete realizzate per le varie ambientazioni. Le voci dei vermi sono state arricchite con nuove esclamazioni ed è possibile caricare diversi set vocali differenti.
Worms Reinforcements è uno dei giochi multiplayer più divertenti che siano mai stati realizzati, la giocabilità è altissima e il divertimento assicurato. L'unico difetto è che giocando da soli dopo un po' ci si può annoiare.

TEST

WarCraft II Tides of Darkness

"Tremate, tremate, gli orchi sono tornati. Si, lo so, non fa rima, ma mica potevo scrivere tornate...."

a cura di Mauro Ferri

'Chi ben incomincia è a metà dell'opera', recita un proverbio. Ebbene, con un cappello così mi trovo a metà dell'opera di essere cacciato dalla redazione dopo esserci appena rientrato. Ad ogni modo, come anticipato nel servizio dell'E3 del mese scorso ecco la tanto attesa espansione per Warcraft 2. Come faccio a sapere che è tanto attesa? Non lo so, tiro a indovinare, ma di solito si scrive sempre... Scemenze a parte, sull'onda del successo di Warcraft 2 e, prima ancora, del già ottimo Warcraft, la Blizzard sforna questo CD di espansione per WC2. Titolo, Beyond the dark portal, ovvero oltre il portale oscuro, quello stesso portale che viene distrutto alla fine della puntata precedente. Come recita la sezione introduttiva del nuovo episodio, gli umani, vinte le faticose battaglie contro gli orchi, sono riusciti a scoprire da dove provenivano quest'ultimi, dal portale appunto, e decidono di distruggerlo, così da chiuderli fuori (o dentro?). Un loro magonzo un po' scarso esegue il sortilegio e, tra luci e frastuono abbacinanti distrugge il monolitico portale; peccato però che l'apertura interdimensionale rimanga li dov'era.... Con questo datadisk la Blizzard ci porta a combattere nel misterioso mondo degli orchi dopo aver, naturalmente, reso ripercorribile il passaggio interdimensionale. Per la nostra gioia, tripudio e gaudio avremo ben 24 nuovi scenari sui quali passare le ore nel tentativo di vincere distruggendo tutti gli omini avversari e tutte le sue costruzioni. Inoltre nel disco trovano spazio anche 50 stupende mappe sulle quali sbizzarirsi in sogni di conquista. Inoltre continua, con questa uscita, la 'battaglia' a colpi di vendite, tra Blizzard e Westwood, ovvero tra Warcraft 2 e Command&Conquer; benchè l'ambientazione sia diversa, il genere è chiaramente lo stesso. Tutti e due sono il meglio disponibile sul mercato nel loro genere e la divisione dei giocatori è completa e equanime.
In sostanza, benchè molti si ostinino sul fatto che questo è tecnicamente meglio, mentre l'altro è graficamente superiore, credo che l'unica ragione per cui uno scelga WC2 o C&C sia solo la predilezione per il genere fantasy dell'uno e quello futuristico dell'altro. Io, personalmente, li gioco entrambi senza pensare quale sia meglio, così me li gusto tutti e due.

"Lanciato l'incantesimo, il portale comincia a distruggersi."

Alcune missioni richiedono, oltre che di andare a salvare o prendere certi eroi, che questi siano portati in determinati punti della mappa di gioco, marcate dal simbolo che si intravede sotto i loro piedi."

SPECS

RAM MINIMA: 8 MB

CPU: 486/33

VIDEO: SVGA

AUDIO: SB, ADLib, GM, ProAudio, GUS e compatibili

CONTROLLI: Mouse

SOFTWARE HOUSE: Blizzard

"La vostra cittadella è messa a dura prova da un'orda di ogre e orchi. Dovete subito chiamare i rinforzi."

ALTERNATIVA

Command&Conquer. L'unico vero concorrente. Anche per C&C sono disponibili datadisk.

Warcraft e Dune 2. Li segnalo insieme di proposito. Sono i due predecessori. Non allo stesso livello ma comunque davvero belli; se il genere vi piace, direi che sono obbligatori.

OPINIONE

85

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Beh, direi che c'è proprio poco da segnalare per ciò che riguarda la struttura del gioco. Coloro che avessero bisogno di chiarimenti più profondi possono andare a ripescare la recensione di Warcraft 2.
In questo datadisk non ci sono variazioni di sorta alla struttura portante del gioco. L'engine è, ovviamente, il medesimo. Sicuramente saranno stati corretti dei piccoli bachi, ma niente di evidente, almeno al sottoscritto. Diciamo che gli scenari sono più fantasiosi; inoltre è da notare la presenza di un grosso numero di eroi, tra l'altro belli forti e potenti, ma con il solito problema: devono sopravvivere.
Quindi li si usa per un po' e poi li si mette in panchina (a meno che non si possa curarli). Il mio giudizio su questo datadisk è decisamente favorevole alla Blizzard: un bel prodotto. Il voto d'altronde non può essere troppo alto per un datadisk, soprattutto se contiene solo nuove missioni.
La frase finale è scontata, ma necessaria: vi è piaciuto Warcraft 2? E allora "accattatevillo" pure questo.

64

OPINIONE

TEST

GRAFICA:	
SONORO:	
GIOCABILITÀ:	

Devo ammettere che non sono rimasto impressionato da ER, anzi. Prima di tutto il gioco visivamente è abbastanza squallido, con dei paesaggi in bassa risoluzione poco vari anche se realizzati "benino", degli sprite con pochi frame di animazione, il tutto condito da filmati di intermezzo non proprio eccelsi.Sul piano della giocabilità non siamo messi meglio, dato che le gare risultano poco frenetiche e abbastanza noiose, a causa soprattutto dei percorsi estremamente lunghi e ripetitivi anche se, nonostante tutto, penso che qualche videogiocatore senza grosse pretese possa divertirsi per qualche ora. Unica nota positiva invece la merita il sonoro, che ci allieta con dei brani rock molto gradevoli, sempre che vi piaccia il genere. La possibilità di upgradare il proprio mezzo riesce a risollevare un prodotto altrimenti troppo poco appetibile.

Extreme Games

ESPN espn2

a cura di **Alberto Falchi**

La scuola è finita, l'estate è iniziata, cosa c'è di meglio di un bel giro per le strade di tutto il mondo?

Avete deciso di recarvi in giro per il mondo con i vostri amici, e come al solito fate la scommessa annuale: chi cuccherà la tipa più carina si arricchirà di tanti bigliettoni da 100 (dollari, of course). Memore delle scorse estati, capite subito che se non arrivate fra i primi a ogni tappa del viaggio, rimarrete soli soletti a reggere la candela, e così cercate di organizzare qualche trucchetto per non andare in bianco e per guadagnarvi qualche soldino extra.

State svegli tutta la notte prima della partenza per escogitare qualcosa, ma non vi viene in mente nulla, non sapete proprio come fare per essere sicuri di battere sul tempo i vostri ex-amici (ora infatti sono diventati rivali...ah, cosa fanno fare le donne!). A un certo punto rammentate di un vecchio gioco che qualche anno prima vi aveva attaccati allo schermo, un certo Road Rash, in cui dovevate vincere una gara motociclistica pestando gli avversari con mazze, catene, coltelli e tutto ciò che vi trovavate fra le mani, ed ecco l'illuminazione...

L'indomani, appena partiti cominciate a dare calci e pugni a tutti quelli che incontrate, quando ad un certo punto vi viene in mente che eravate soliti giocare a Road Rash con quelli che avete appena mazzuolato ...non appena realizzate ciò vi trovate spalmati per terra e vedete Raffo, quello che vi batteva sempre, che vi passa davanti ghignando. Coraggio, non potete più tirarvi indietro ormai, avete ancora cinque tappe da affrontare.

Il gioco di cui vi parlo altro non è che una corsa per il mondo a bordo dei mezzi preferiti dagli americani (skate, rollerblade, mountain bike e slittino da strada) nella quale non è proibito dare una spintarella agli avversari, anzi, è altamente consigliato. Quindi dimenticatevi degli splendidi paesaggi che faranno di contorno alla vostra corsa e pensate piuttosto a controllare che nessuno si avvicini di nascosto e vi dia un bel calcione negli stinchi (anche se, vista la qualità della grafica non credo che vi perderete molto).In più dovrete cercare di passare attraverso cancelli di vari colori per ottenere bonus vari, quali energia e tempo e attivazione di passaggi segreti, e passare a un livello speciale nel caso riusciate a raccogliere tutti quelli di un percorso.

eccovi soli soletti in una strada sterrata a mangiare la polvere.

pedalate, su, anzi date un calcio agli altri che è meno faticoso.

SPECS

8 MB

486 DX266

VGA

Tutte le principali

Tastiera o joypad

SOFTWARE HOUSE

RoadRash: Se vi piace correre e pestare penso che questo gioco sia il migliore esponente del genere.

Destruction derby: una simulazione automobilistica molto arcade dove per vincere dovete distruggere gli avversari, oltre che arrivare primi.Stupenda.

TEST

BERMUDA SYNDROME

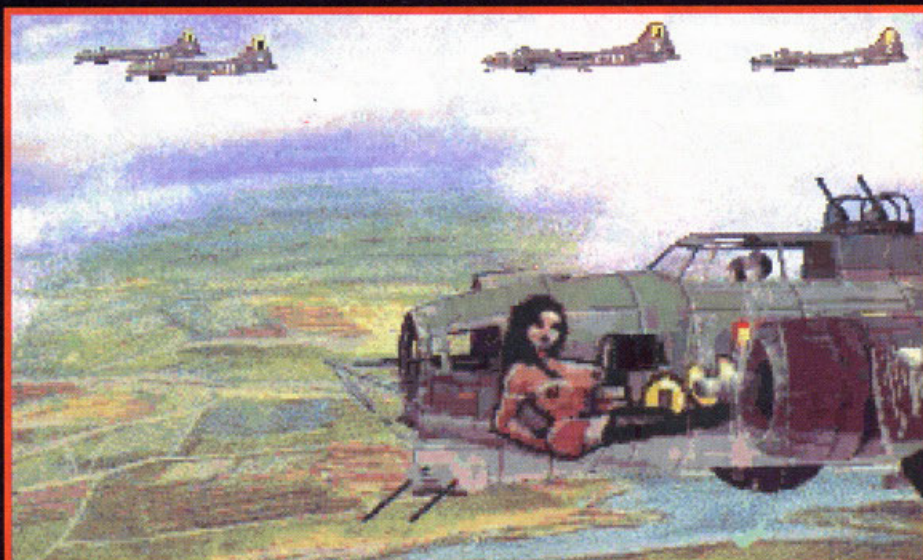
Se qualcuno dovesse chiedermi che cosa accadrebbe precipitando nel triangolo delle Bermuda, gli direi di rivolgersi a Jorg Schwiezer...

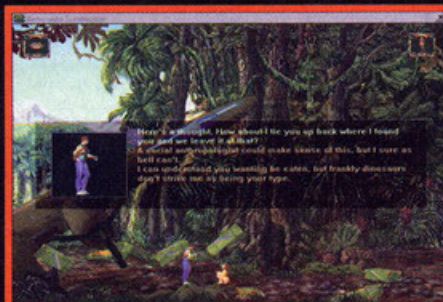
a cura di Andrea Simula

Chissà cosa potrebbe pensare della sua vita un pilota che, nel bel mezzo della seconda guerra mondiale, si trovasse ad affrontare una missione di routine e, dopo essere stato colpito, precipitasse sul triangolo delle Bermuda, ritrovandosi nel bel mezzo di una giungla tropicale.

Al posto dei turisti (che nel triangolo delle Bermuda non sono mai stati ben accetti) e degli alberghi oltretutto il nostro poveraccio trova dinosauri inferociti e (?) indigeni mezzi matti. All'obiezione che l'uomo è apparso sulla Terra parecchio dopo i grossi lucertoloni, vi direi di andare a fare una chiaccherata al nostro Jack J. Thompson, visto che ora dovrà convivere con loro...

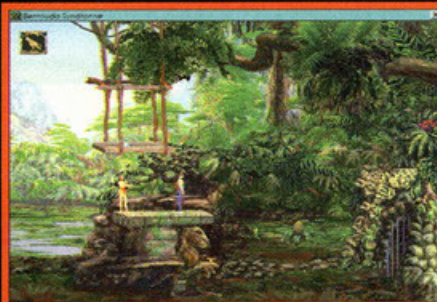
Fra le amenità del luogo il bravo Jack ha trovato anche Nathalia (e perché non Nguru o Growl), una principessa dei dintorni che, dopo vari isterismi si decide a seguirlo verso un ipotetico villaggio. Il fatto è che, comunque, Jack vorrebbe andarsene da quel posto possibilmente tornando indietro (o avanti a seconda del caso) nel suo tempo. Indovinate a chi tocca controllare il protagonista nella sua avventura verso casa? Risposta scontata...

Tutti dovreste sapere come è fatta una giungla: animaletti striscianti, simpatici coccodrilli, colorati volatili, ecc. Ora, togliete i colorati volatili e ingrandite il resto degli animali per ottenere la giungla delle Bermuda. Il mondo che state per esplorare non è però abitato unicamente da animali preistorici e indigeni, ma anche da uomini-serpente e creature mai viste...

Quando avrete finito di dondolarvi con la fune, potrete sperare di eliminare il simpaticone di torno sotto di voi.

Non si tratta di una foto sbagliata, ma di un frame dell'introduzione di Bermuda Syndrome.

Pensate veramente di chiedere un'appuntamento alla qui presente e seminuda signorina solo perché l'avete salvata?

Questo è uno dei primi puzzle di difficile risoluzione, ma credo non ci saranno problemi se, oltre alla manualità sfrutterete anche la vostra intelligenza.

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Non so se anche a voi è sorto questo dubbio: da quando il supporto metal-digitale è diventato l'anima sintetica di ogni videogioco che si rispetti, non si vedono più quei giochi tanto carini come gli arcade-adventure alla Prince Of Persia. Colpa dei film interattivi? Colpa forse degli ideatori? Non lo so o meglio, potrei azzardarmi a dire che i giochini su quattro o sei CD contano (nel senso che fanno girare molti soldi), per il pubblico, più di altri. Ma alla fine la verità è che il mondo è tondo ed è difficile invertirne la marcia (come dire, la vita è una ruota che gira? NdBDM).
E' per questo, ma anche per altri motivi che ora vi illustrerò, che Bermuda Syndrome è stato una specie di rivelazione. Qualcosa che non si vedeva da un bel po'. La grafica è bellissima, coloratissima e racchiude in sé schermate delle locazioni dipinte quasi interamente a mano ed altre arricchite da particolari di sicuro effetto, come l'acqua nei sotterranei, davvero realistica. Ma la punta di diamante dell'engine grafico è certamente l'animazione dei personaggi principali e degli animali preistorici che incontrerete durante il gioco: tutti i movimenti sono assolutamente realistici e vanno dalla banalissima corsa al tuffo nell'acqua, dal salto al combattimento. Insomma sembra di manovrare una persona vera.
Dal punto di vista acustico, nell'era della musica enfatizzata al momento giusto e delle colonne sonore composte da autori famosi, non si può dire che il gioco sia lo stato dell'arte. I brani ci sono, anche ben fatti, ma sono decisamente troppo ripetitivi; mi spiego meglio: nella scatola troverete due CD, ovvero il gioco e un compact disc con sei brani musicali creati appositamente per il titolo (durata: 31 minuti). Non credo che Bermuda Syndrome occupi tutto il CD ROM ad esso dedicato, quindi sarebbe stata più indicata una soluzione che raggruppasse sia il gioco che le tracce audio del secondo compact in un'unica soluzione digitale.
Discorso a parte per la giocabilità che in questo tipo di gioco può essere messa in discussione dai diversi puzzle più o meno ostici. Trovo scontato scrivere che Bermuda Syndrome sia equilibrato sotto questo punto di vista, ma alla fine si tratta della realtà di questo gioco. In più ci si ritrova a dover azzeccare i dialoghi giusti quando si sta parlando con altri personaggi, il che rende il carattere avventuroso di questo platform ancora più accentuato.
In definitiva un gioco ben fatto, difficile più di altri, ma non irrisolvibile.

Una cosa è sicura: il livello qualitativo della grafica del gioco è sicuramente elevato e comprovato da immagini come questa.

Jack dovrà affrontare tutti questi pericoli armato di poche risorse fra le quali uno shotgun (dovrete però prima trovarlo) e la propria intelligenza (che poi è la vostra quindi, se prendiamo come esempio Karim, le possibilità di finire l'avventura sono decisamente pochine). Quasi ogni locazione ha un proprio puzzle da risolvere, sia esso costituito dalla ricerca della strategia da utilizzare per uccidere un tirannosauro oppure dal recupero di oggetti utili a superare degli ostacoli naturali.

Durante il gioco, dato che voi non sapete nulla delle giungle tropicali e per facilitarvi la vita, Nathalia vi accompagnerà lungo la strada. Parlandole avrete delle dritte su enigmi che magari vi sembrano irrisolvibili.

Sulla destra dello schermo si attiverà, di tanto in tanto (a seconda di dove vi trovate nella locazione), un'icona che vi indicherà che un tale oggetto o animale è disponibile per essere raccolto o comunque utilizzato. Per fare ciò dovrete utilizzare il pannello di controllo dal quale potrete selezionare le varie azioni e gli oggetti in vostro possesso.

Lungo la strada che porta al villaggio e al vostro ritorno a casa, avrete anche la possibilità di esplorare (che poi non è una scelta, ma un obbligo) diversi mondi, passando per dei sotterranei, nuotando sott'acqua e affrontando di tanto in tanto altri animaletti che cercheranno di saltarvi addosso, di elettrificarvi o di sputarvi del veleno in faccia (il che non è molto educato). Ultima caratteristica che mi sento di citare è la non linearità dell'avventura...

Prince Of Persia? Direi di no anche se quando vengono affrontate le sezioni sotterranee si prova una certa sensazione di deja-vu.

HELP

Trovandovi inizialmente appeso ad un albero non potrete far altro che selezionare il coltello dal vostro equipaggiamento ed utilizzarlo per tagliare i fili del paracadute. Cadrete giù, ma non vi preoccupate della guardia che sta rinvenendo: in quest'occasione il protagonista sarà automatizzato e non ci saranno problemi per eliminare il nemico.
Salite sull'altare alla vostra sinistra e, utilizzando nuovamente il coltello, liberate la ragazza. Questa scapperà e dovrete raggiungerla nella locazione seguente a destra, parlarle e recuperare uno shotgun nella cassa all'estrema destra.

Questo è un energizzatore: appostandosi sulla pedana recuperete l'energia persa fino a quel punto, mentre toccando il pallone verde si finisce arrosto. Come dire "il troppo stroppia".

ALTERNATIVA

PRINCE OF PERSIA.
È stato uno dei capostipiti di questo genere arcade-adventure e vantava un'azione decisamente più frenetica a discapito dell'avventura vera e propria.

FLASHBACK
È decisamente la via di mezzo fra il sopracitato Prince Of Persia e Bermuda Syndrome ed anche il mio preferito; molti puzzle e tanta azione.

SPECS

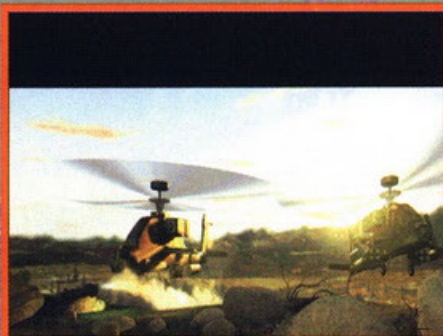
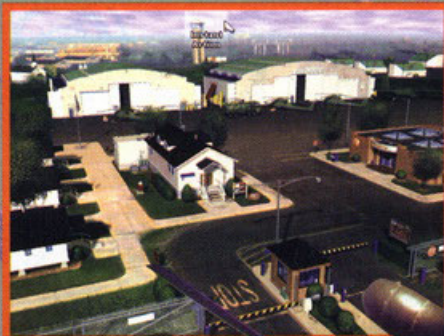
8 MB

486 DX2 a 33 MHz o superiore

SVGA

Sound Blaster e compatibili

Tastiera

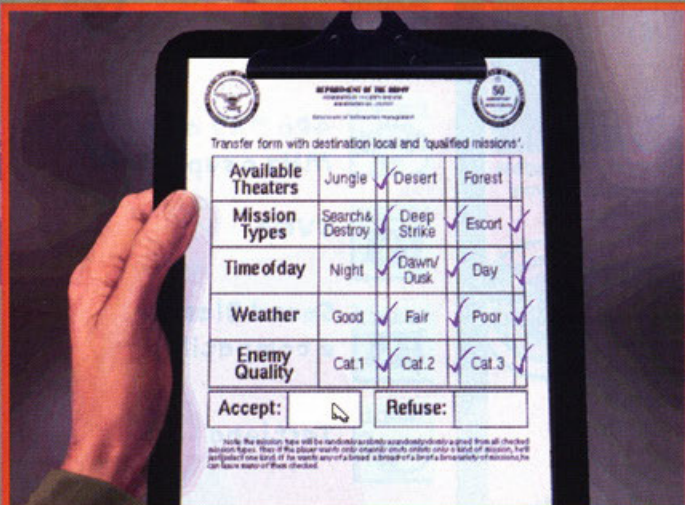
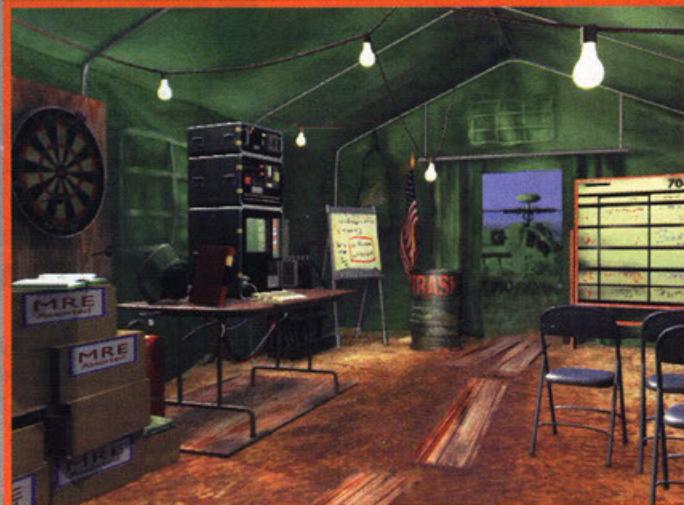
Ecco la schermata per la scelta del dettaglio grafico, forse la più scarna di tutto il gioco.

Un'immagine tratta dalla stupenda introduzione, notate gli effetti di luce.

La base militare dalla quale pote... operare le v... scelte, vi consiglio di dirigervi verso ... destra.

AH-64D LONGBOW

"Ho bisogno di qualcosa di buono che illumini il cielo!". Andrebbe bene un elicotterino super leggero che possa atterrare in giardino? Mah, forse è meglio qualcosa di più potente, se per caso nel portafoglio ho 18 milioni di dollari mi compro un Apache.

a cura di Stefano "AFC" Gradi

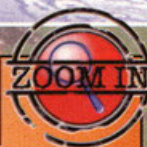
Cari lettori, un altro simulatore di volo e un'altra citazione musicale, a dir la verità un po' scontata anche se doverosa: un omaggio a Zucchero che è ancora sulla cresta dell'onda con Spirito Di Vino a oltre un anno dall'uscita. Allora, Longb... Ouch! Ahi! E basta! Non ci crederete, la redazione è diventata una palestra, BDM si sta allenando con Zolthar a Tekken 2 Live (nel senso che sta provando tutte le mosse contro noi poveri redattori), NKZ e Hype si stanno sfidando a calcetto nel lungo corridoio appena fuori il nostro ufficio, e i poveretti che vorrebbero lavorare? Nessun problema, non lo fanno! Anzi, adesso smetto di scrivere e mi butto anch'io nella mischia, arrivooo... (mezz'ora più tardi) Torniamo a noi, dopo settimane di attesa è finalmente uscito AH-64D Longbow, un nuovo simulatore di elicottero sviluppato dalla nuova etichetta della Electronic Arts, la Jane's Combat Simulations. Le simulazioni di volo mi hanno sempre entusiasmato, manuali di 300 e più pagine sono il pane per i miei denti, studiare a memoria 4 tastiere per padroneggiare un aereo o, in questo caso un elicottero, è un esperienza indimenticabile.

Longbow non si sottrae a questa regola, si capisce già prendendo in mano la scatola, è pesantissima; al suo interno troviamo ben due CD, una key-reference card riportante tutti i

Le opzioni per generare una singola missione, come potete vedere avete una vasta scelta.

In questa tenda potrete assistere al briefing della missione e armare il vostro elicottero.

Longbow

L'elicottero AH-64D Apache Longbow è il risultato di oltre 12 anni di studi da parte degli ingegneri americani, spinti dalla necessità di avere a disposizione un'elicottero veloce, capace di movimenti invisibili e dotato di una potenza di fuoco considerevole.

Il Longbow è la quarta evoluzione del modello AH-64A, il primo Apache, un vero mostro dei cieli. Vederlo spuntare da una collina fa veramente paura, a pieno carico assomiglia a una bestia assatanata, una volta che i nemici l'hanno visto non c'è più niente da fare, dovevano individuarlo prima, ormai è troppo tardi. L'Apache è in grado di volare in qualsiasi condizione atmosferica, di giorno e di notte, può venire impiegato in missioni d'attacco e in missioni di difesa, ha motori capaci di spingerlo a velocità prossime a quelle di alcuni aerei; attualmente non esiste un elicottero più potente, forse solo il nuovo Hind russo può dargli del filo da torcere.
Se volete comprarne uno per uscire il sabato sera dovete sborsare 18 milioni di dollari più altri due per il radar, non c'è che dire, è economico. Eccovi alcune specifiche tecniche di questo mostro dei cieli:

Diametro del rotore: 14,63m
Lunghezza totale: 15,54m
Peso a vuoto: 5352kg
Velocità massima: 293km/h
Quota massima: 6400m

Due pagine tratte dall'enciclopedia della Jane's

Il teatro delle operazioni, non vi pare che ci sia un po' troppo "casino"?

controlli, un manualino di installazione e il manualone del gioco che assomiglia vagamente a un enciclopedia per quanto completo e dettagliato (si vede la mano di un'importante casa di pubblicazioni come la Jane's).

La presentazione è spettacolare, ci sono due elicotteri appostati dietro a una collinetta in paziente attesa, dall'altra parte si vede sfilare una fila di tank, al momento giusto le sagome imperiose dei due Apache spuntano e... blam! Devastazione totale, i

Strumenti di persuasione

M230 CHAIN GUN CANNON: Cannone da 30mm, a singola barra, alimentato elettricamente, può sparare munizioni separate o collegate. Ha una lunghezza di 1,68m e un peso di 57,5kg; è costituito da meno di 150 componenti. Può sparare circa 625 colpi al minuto e i proiettili viaggiano a una velocità di 792m/s, il mirino è regolato elettronicamente dal sistema IHDSS o dal sistema TADS.

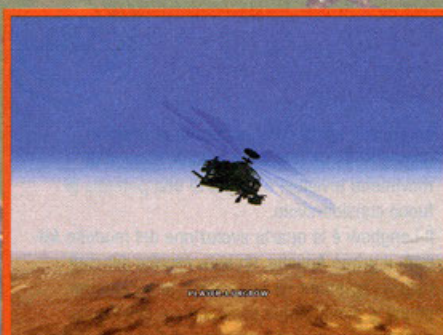
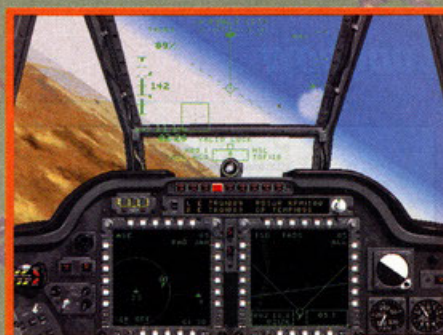
HELLFIRE MISSILE: L'AGM-114 Hellfire è un missile aria-terra modulare e multi-obiettivo. Ha un range compreso tra 500m e 8000m, è guidato da un sistema di puntamento laser on-board; il missile si dirige verso la sorgente laser riflessa dal sistema di puntamento montato a bordo dell'elicottero. Un singolo Hellfire è capace di affondare una nave lancia-missili da 40m, è lungo 1,62m e pesa 45,7kg. Ha un range compreso tra 1500 e 8000m e una velocità di crociera di Mach 1,4.
AIM-92 STINGER: Lo Stinger è un missile aria-aria a corto raggio con sistema di puntamento a infrarossi. E' lungo 1,52m, ha un diametro di 70mm e pesa 16kg. La testata pesa 3kg ed è a frammentazione.

FOLDIN FIN AERIAL ROCKET: L'Hydra 70 Rocket System è un sistema composto da lanciarazzi e razzi da 70mm non-guidati. Ogni razzo è lungo 1,06m, pesa circa 6,2kg ed è dotato di un sistema di propulsione a carburante solido capace di imprimere una spinta pari a 1515lb, con un tempo di reazione di circa 1,07s; il range massimo è pari a 8000m. Ogni Hydra 70 può avere una diversa testata a seconda delle esigenze della missione e in media pesa circa 4,5kg.

LONGBOW RADAR: Il radar (montato come optional) è il sistema di puntamento principale dell'AH-64D, è stato disegnato per avere il massimo controllo dell'area circostante in un raggio di 50 miglia ed è difficilmente individuabile dai sensori nemici.

Jane's

Da circa un secolo, il Jane's Information Group è stato riconosciuto come il più grande archivio del mondo per quanto riguarda i sistemi di difesa e i mezzi aerospaziali. La prima pubblicazione avvenne nel 1898 da parte di John Frederick Thomas Jane, egli realizzò l'opera Jane's All The World's Fighting Ships che descriveva minuziosamente ogni dettaglio di ogni nave da guerra esistente a quel tempo.
Al giorno d'oggi la Jane's mantiene attive oltre 100 pubblicazioni riguardanti gli aerei, gli elicotteri, i carrarmati, le navi e le navette spaziali; ognuna di queste pubblicazioni è considerata la "bibbia del settore". Gli eserciti e gli appassionati di tutto il mondo riconoscono che la Jane's sia la più aggiornata e completa fonte di dati tecnici e non per quanto riguarda i mezzi militari. Gli archivi della Jane's vengono costantemente aggiornati da tecnici specializzati sparsi per oltre 165 paesi del mondo.

Le indicazioni per portare a termine la missione, seguitele attentamente.

Una bella visuale esterna del Longbow, spero solo di non precipitare al suolo!

Alla ricerca del tank nemico, ho voglia di volare!

tank sono ridotti a un cumulo di cenere; veramente incredibile!

La schermata iniziale, in SVGA e animata, vi dà la possibilità di scegliere che cosa fare: volare subito con Instant Action, intraprendere missioni singole, affrontare una campagna oppure missioni storiche. Se prediligete l'azione pura, senza dover tener conto di munizioni, carburante e compagnia bella potete scegliere l'appena citata "Instant Action": vi ritroverete in volo con decine di nemici da tirare giù.

Le singole missioni sono generate in modo casuale, è possibile impostare parametri quali l'ambientazione, il periodo del giorno, il tempo atmosferico e l'intelligenza dei nemici; tramite tutte queste opzioni è possibile affrontarer più di 200 missioni diverse. La parte principale del gioco è naturalmente la campagna, ambientata nel futuro più prossimo, in Ucraina. Lo scenario politico è catastrofico, i programmatori hanno immaginato l'elezione di Zhirinovski (il leader ultranazionalista russo) a presidente della Russia. Il voler ricreare l'impero sovietico ha portato la Terra sull'orlo della terza guerra mondiale, voi dovete cercare di eliminare tutte le cause che potrebbero farla esplodere, cercando di ristabilire la pace. Prima di ogni missione assisterete a sequenze animate che vi illustreranno la situazione, poi un briefing testuale elencherà gli obiettivi e una dettagliata mappa mostrerà il teatro di guerra. Le missioni da affrontare nella campagna sono circa una trentina, il totale quindi, tenendo conto dell'editor, sale a circa 230 diverse incursioni. Non contenti di aver

Vecchio Tank, sei solo lamiera rotta!

Gli acronimi

ZOOM IN

AAA: Anti Aircraft Artillery (Artiglieria anti-aerea)
AFCS: Automatic Flight Control Systems (Sistemi automatici di controllo del volo)
AGM: Air Ground Missile (Missile aria-terra)
AWACS: Airborne Warning And Control System (Sistema di controllo per gli aerei in volo)
BDM: Ballistic Deviation Missile (Stefano Petrullo, il nostro capo redattore)
ECM: Electronic Counter Measures (Sistema di difesa contro i sistemi di puntamento elettronici)
FLIR: Forward Looking Infra-Red device (Sistema di puntamento a raggi infrarossi)
IHADSS: Integrated Helmet And Display Sight System (Display multifunzione situato nell'elmetto del pilota)
IR: Infra-Red (Raggi infrarossi)
MFD: Multi Function Display (Display multifunzione)
SAM: Surface to Air Missile (Missile terra-aria)
TADS: Target Acquisition and Designation System (Sistema di acquisizione di obiettivi a puntamento laser)
TF: Task Force (Battaglione composto da elementi specializzati)
TSD: Tactical Situation Display (Display situazione tattica)

HELP

Tralascio il solito consiglio riguardante il manuale (studiatelo a memoria, vi servirà), vi suggerisco di allenarvi con le singole missioni, usando un elicottero invulnerabile e munizioni infinite. Imparate a padroneggiare l'elicottero in tutti i suoi aspetti, sia i controlli che i dispositivi elettronici, solo in seguito iniziate a cercare dei nemici. Imparate a usare ogni arma e il relativo sistema di puntamento, non è bello saper pilotare ma non sparare. La difficoltà crescente delle missioni della campagna dovrebbe aiutarvi a conoscere a fondo le migliori tecniche di combattimento, quindi dateci sotto!

ALTERNATIVA

Comanche Maximum Overkill (Novalogic): Simulatore di elicottero uscito qualche anno fa, possedeva una qualità grafica invidiabile (almeno per allora), è in uscita una nuova versione.

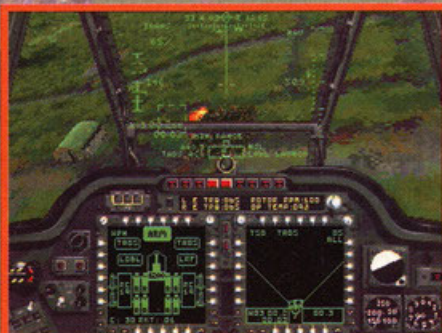
Apache Longbow (Digital Integration): La più accurata simulazione di elicottero, almeno fino a ora, la grafica non era eccezionale ma la sensazione di pilotare un elicottero c'era tutta. Dovrebbe essere disponibile tra poco il suo seguito, Hind.

Ka-50 Hokum (Virgin): Mediocre simulazione del più diffuso elicottero da guerra russo; sicuramente non all'altezza dei suoi concorrenti.

Tempesta nel deserto o Giusta causa ? A voi l'ardua sentenza.

volato e combattuto per giorni e notti intere potete rivivere due guerre combattute dagli americani nel recente passato: Operation Desert Storm e Operation Just Cause, la Guerra del Golfo e la Liberazione di Panama; contando che per ognuna sono disponibili sei missioni, il totale sale a circa 250, un bel numero, non c'è che dire. La grafica del gioco è veramente curata e ben definita, tutte le schermate fisse sono in SVGA 640x480 mentre nelle fasi di volo potete scegliere tra alta e bassa risoluzione e tra 3 diversi livelli di dettaglio. La quantità di dettaglio del terreno è uno degli aspetti critici del gioco, infatti bisogna scegliere tra basso, medio e alto al momento dell'installazione. Questo comporta un diverso ammontare di spazio occupato su hard disk, si va da circa 30 mega per il dettaglio più basso, a circa 100 per quello più alto; avanti di questo passo dovremo avere HD immensi. In volo potete contare sull'ormai consueta cabina virtuale e su più di dieci visuali esterne comprendenti nemici, wingman, obiettivi terrestri e navali.

La parte sonora è ricca di parlato digitalizzato: potete infatti dialogare con la base, con il vostro co-pilota e con il vostro wingman, gli effetti sonori sono stati digitalizzati direttamente dagli apparecchi da guerra e le musiche rockeggianti rendono bene l'atmosfera, superfluo sottolineare il fatto che queste cambiano d'intensità a seconda della situazione in cui vi trovate.

Vi ho descritto a grandi linee gli aspetti per così dire "estetici" del gioco, non vi ho ancora parlato della caratteristica più importante di un prodotto del genere, la sua fedeltà simulativa.

La strage nel campo base nemico continua, che goduria!

SPECS

8 MB

486 DX2 66Mhz

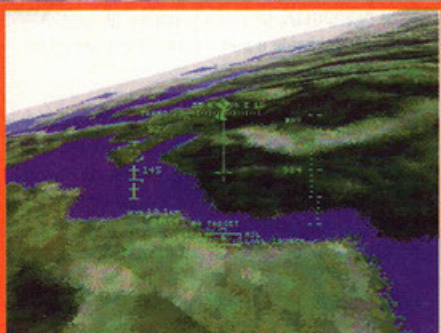
VGA/SVGA 1 MB RAM(Vesa 2.0 Compatibile)

Tutte le principali

Tastiera, Mouse, Joystick

E' qui che Longbow offre il meglio di sé, grazie alle informazioni fornite dalla Jane's, i programmatori hanno potuto ottenere un livello di realismo incredibile; le leggi fisiche e i comportamenti meccanici, sia dell'elicottero che delle armi, sono basati su dati reali.

E' bello notare come sia possibile scegliere un modello di volo semplice o complesso a seconda delle proprie esigenze, i parametri variabili sono veramente tanti, si può giocare come se fosse un arcade o pilotare come un vero AH-64D. Se poi non siete contenti di aver volato per giorni e notti, per mesi e anni, potete sempre consultare l'enciclopedia on-CD della Jane's, raggiungibile dalla schermata del briefing di ogni missione. I dati inseriti, corredati da foto e animazioni in 3D, riguardano ogni mezzo e ogni sistema di difesa presente nella simulazione; praticamente un'opera a sé stante, un piccolo gadget per gli appassionati.

Una nocciolina sta per cadere su quell'hangar nemico, tra poco non esisterà più.

Che bell'acqua fresca, vorrei tanto fare un bagno!

TEST

OPINIONE

94

E brava EA, hai fatto davvero un ottimo lavoro, Longbow è davvero un gran prodotto! Ok, ma perché, direte voi? ora ve lo spiego.
Prima di tutto la grafica, curatissima in ogni suo particolare, sia in volo che a terra. Il motore grafico è veramente ben realizzato, il terreno è quasi fotorealistico, pieno di particolari da far paura, le montagne, i canyon, le città e i corsi d'acqua sembrano veri, ci si sente proprio alla guida di uno di questi mostri del cielo. Il sonoro è di ottima qualità, sono presenti decine di dialoghi digitalizzati e musiche che creano la giusta atmosfera di esaltazione. La giocabilità si attesta su ottimi livelli grazie alla possibilità di scegliere il livello di realismo, la longevità è garantita dall'elevatissimo numero di missioni disponibili. Naturalmente tutto questo ben di Dio ha un prezzo che si paga in termini di richieste hardware, per godersi tutto, e dico tutto, bisogna necessariamente avere un Pentium 133 e 16 MB RAM.
La campagna proposta riesce a coinvolgervi alla grande, sarà merito dei filmati o della struttura delle missioni, non lo so, io mi sono trovato coinvolto e non vedo l'ora di vincere la guerra, anche se questo dovesse comportare decine di notti insonni.
Ciò che traspare analizzando a fondo questo gioco è la passione con la quale è stato realizzato, sembra che i programmatori volessero farci pilotare questi aggeggi sul serio.
Il realismo è incredibile, i comportamenti dell'elicottero sono, tenendo conto delle limitazioni del caso, uguali a quelli del vero Longbow (Ehi, non è che io abbia mai avuto il piacere di provare uno di quei cosi, mi baso soltanto su dei dati tecnici).
Penso che abbiate capito che questa simulazione mi sia piaciuta tantissimo, e non potrebbe essere altrimenti, visto gli unanimi consensi della redazione; scusate un attimo, perché siete ancora qui a leggere? Su forza, correte a comprare Longbow perché merita veramente.

THE NEED FOR SPEED SE
SPECIAL EDITION

Dice un detto: "Donne e motori, gioie e dolori", ma come è possibile equiparare qualcosa che inquina, fa fumo e corre con qualcosa che invece non inquina (almeno di solito), non fa fumo, non corre, ma assolve benissimo ben altri compiti ai quali le automobili non sono preposte?

a cura di Stefano "BDM" Petrullo

Mi rendo perfettamente conto di come un cappello del genere possa risultare un filino maschilista, ma cercate di capirmi, è un classico esempio di paragoni campati per aria, concetti sfalsati scaturiti da menti malate e affette da un entropico senso di spazio che poco si adatta alla perfezione della mente umana preposta a generare pensieri intelligenti e invenzioni brillanti. Proprio a proposito d'invenzioni, eliminato il discorso donna (che non è un'invenzione umana!), le auto sono effettivamente una creazione della nostra specie; anche perché di altre specie intelligenti, per ora, non ne abbiamo ancora incontrate. Bene, in questa "revised edition"

ALTERNATIVA

Need For Speed (Electronic Arts): Il titolo precedente a questo. Bellissimo, ma con meno piste e opzioni.

Test Drive III (Accolade): Dagli stessi programmatori di Need For Speed, sostanzialmente è lo stesso gioco. Avrete la possibilità di affrontare dei bivi e di uscire di strada per fare una scampagnata (cosa non permessa in NFS). Adatto a chi possiede ancora un 386.

ZOOM IN

La vorrei con i cerchi in platino e color oro

Ed ecco le macchinine che potrete sfasciare e distruggere senza alcun ritegno

FERRARI 512 TR: il meglio del meglio del meglio. Maneggevole, veloce e con una buona ripresa.

BDM CONSIGLIA: Un vero "spazio", ottima per prendere velocità e "testacodare oltre l'infinito e il tempo".

LAMBORGHINI DIABLO VT: Un missile, l'auto più veloce del gioco, ottima per i tracciati con poche curve. Forse un po' poco maneggevole.

BDM CONSIGLIA: Sarà anche un missile, ma è anche una bara. Alle alte velocità sembra di guidare un dirigibile senza timone.

MAZDA RX7: L'auto meno veloce del gioco, buona per cominciare, ma nulla di più... Quasi un'utilitaria.

BDM CONSIGLIA: Un vero pacco, non prendetela, non ne vale la pena.

ACURA NSX: Non male, la classica macchina che ci si aspetta di vedere su una highway americana, senza infamia e senza lode.

BDM CONSIGLIA: Mi piace la linea e gli stop; il cruscotto è banale e non è eccezionalissima da usare in torneo.

TOYOTA SUPRA TURBO: Per il torneo di classe C (quello scarso!) è la migliore, buona velocità, alte prestazioni e maneggevolezza invidiabile.

BDM CONSIGLIA: E' veramente notevole lo spoiler e il cruscotto non è male; in torneo rende bene.

PORSCHE 911 CARRERA: Nel torneo di classe B

(quello medio) è l'auto senza infamia e senza lode.

BDM CONSIGLIA: Come dice il direttore responsabile mistico "l'auto dalla linea eterna", ottima ripresa e buona maneggevolezza

CHEVROLETTE CORVETTE ZR1: La migliore per il torneo di classe B, veloce e maneggevole.

BDM CONSIGLIA: Aaaaaaaarrrrrgh, stupenda, il mio sogno proibito. Amo il cruscotto e la linea.

DODGE VIPER RT10: Linea piuttosto particolare, ma prestazioni non eccezionalissime, sicuramente la più scarsa del torneo B.

BDM CONSIGLIA: Mi piace il colore, se avessi i soldi la comprerei, il cruscotto fa molto "sportivo", ma nel gioco non è tra le migliori.

I consigli che si potrebbero dare per un gioco del genere sono tantissimi (si potrebbe riempire un libro intero, sempre che qualcuno non l'abbia già fatto), ma visto che lo spazio è quello che è accontentatevi, sorridete alla vita e correte...
Cercate sempre di utilizzare la mappa in basso a destra, a volte "appaiono" delle rovinose curve a gomito che, se affrontate nella maniera sbagliata, portano al capitombolo carpiato. Non abbiate paura a utilizzare il freno, è meglio perdere velocità che sbattere contro un ostacolo. Anche scalando otterrete un effetto decelerazione consistente, ma attenzione agli effetti collaterali (testacoda ecc. Il freno motore è sin troppo potente, utilizzatelo con parsimonia). Attenzione alle auto che arrivano contosenso nella modalità testa-a-testa, fare un frontale non è indice di bravura! Cercate di mantenervi sempre al centro della strada per poter spostarvi in poco tempo.
Prendere bene le curve risulta basilare. Una traiettoria ideale potrebbe essere quella indicata in figura.

A - EVENTUALE PUNTO DI FRENATA

Entrare in miniera con una Ferrari senza avere il timore di distruggerla e pagare i danni è stato sempre uno dei miei sogni reconditi.

Chi va piano, va sano e va lontano.

Non ci posso credere... Il mio ponte di legno preferito!

Non sarà proprio un ambientino fresco, ma se avessi l'aria condizionata, una bella ragazza e una Ferrari non disdegnerei un posto del genere

di Need For Speed si parla di automobili, e che automobili signori miei!
Il gioco originale è già uscito sul mercato parecchio tempo fa e, come tutti voi saprete, fu un successone, un classico, un prodotto che, eccezion fatta per il poliedrico -ma diverso- Formula One Grand Prix rappresentava sino ad ora il meglio per ciò che concerne le simulazioni automobilistiche gran turismo. Ebbene sì, GT, gran turismo, in pratica tutte quelle automobili tanto care a noi italiani abituati a girare per le strade del mondo con semplici Fiat Uno, Duna, Y10, Micra eccetera. Pensate un po' se il costo della vita attuale consentisse a tutti noi la possibilità di andare in giro in Ferrari, Lamborghini o "semplici" Corvette (e qui potrei dissertare su come mi sia fatto scappare la possibilità di acquistare una di queste fantastiche auto americane a una miseria... ma questa è un'altra storia); tutti risparmieremmo un sacco di tempo per recarci al lavoro e i tempi produttivi effettivi di un ufficio medio s'incrementerebbero di

... Avrebbe una cartina di Milano?

AUTUMN VALLEY SPEEDWAY:
Molto pittoresca e piena di colori che ricordano, appunto, l'autunno. Un paio di curve sono veramente ben fatte. Forse un po' troppo corta...

BURNT SIENNA:
Uno dei nuovi percorsi, eccezionale davvero. Ambientato nel deserto e all'interno di una città fantasma. Dovrete persino passare in una galleria con dei binari.

VERTIGO RIDGE:
Non male, tragitto invernale con un paio di curve studiate col compasso.

TRANSTROPOLIS:
Una vera bellezza! Il migliore dei nuovi percorsi.
Sembra quasi un tracciato di Stunt Car Racer.
Riuscirete a spiccare letteralmente il volo con qualsiasi macchina utilizziate.
Bello anche il paesaggio.

CITY:
Il più veloce di tutti e il più facile. Praticamente semi rettilineo fatta eccezione per un paio di curve e una variante a gomito discretamente pericolosa...

COASTAL:
Media difficoltà con qualche saltino, non male. Fate attenzione ai dislivelli, se andate troppo veloci potreste rischiare di fare una brutta fine.

ALPINE:
Uno dei tracciati più difficili. Neve ai bordi del percorso, sali scendi non proprio agevoli. La velocità qui conta solo relativamente, dovrete darvi da fare per tenere l'auto in strada.

RUSTY SPRINGS RACEWAY:
La versione "povera" di Burnt Sienna.
Un circuito abbastanza veloce e discretamente carino da vedere.

Quando si dice, non è una macchina, ma un aereo...

Ed ecco per tutti voi il collaudatissimo "MTA" ovvero "Metodo di Tallonamento Applicato" che consiste nel colpire un'automobile sbattendola fuori strada.

uno sproposiliardo (ommioddio, che sto' scrivendo? Effettivamente sono un po' stressato, ma non pensavo fino a questo punto!).

Comunque, tornando a noi, in Need For Speed SE potremo gareggiare su alcuni dei più bei percorsi mai realizzati per un gioco di corse; e avremo anche a nostra disposizione alcune delle più belle auto gran turismo che mente umana abbia mai costruito. Chiariamo subito che non ci troviamo di fronte a un seguito comunque, ma solo a una versione "più bella" di un gioco già ottimo e pieno di potenzialità.

Parliamo quindi di "improvement" rispetto alla versione precedente, vediamo se vale la pena di acquistare un prodotto già uscito, vediamo insomma se Need For Speed Special Edition è un potenziale buon acquisto anche per chi, come me, ha già la versione originale (o precedente o come volete chiamarla!).

Partiamo dalle auto, nel precedente titolo avevamo a nostra disposizione 8 differenti autovetture... e qui niente di nuovo all'orizzonte, le "brum brum" sono sempre le stesse, senza alcuna variazione di sorta. Il numero dei percorsi rappresenta invece la grande novità: 9 a differenza dei 7 originali (che poi erano di meno in quanto più di uno era segreto!), ma naturalmente non finisce qui! Oltre a questo la grafica sembra aver subito un miglioramento generale proprio a livello di dettaglio (è possibile anche decidere se gareggiare di giorno o di notte) e la musica in-game, della quale prima non v'era traccia, è ora presente con un sacco di brani audio divisi per genere. Avete capito proprio bene; nella schermata delle opzioni, oltre alla scelta del brano singolo esiste il classico "shuffle" che pesca dei brani a caso oppure lo "shuffle rock" per i patiti del genere e lo "shuffle techno" per i malati come me di musica da discoteca (progressive light my way!).

Ultima possibilità offerta dall'Electronic Arts è quella di giocare in rete con 8 computer collegati insieme.

Tornando alle automobili ognuna di esse possiede un cruscotto differente e delle specifiche variabili, ma la caratteristica che accomuna tutti questi bolidi è la presenza del clacson (abbastanza inutile) e del freno a mano, incredibile oggetto che vi permetterà di fare praticamente tutti i tipi di acrobazie automobilistiche che desiderate. Eh, sì, perché il freno a mano è sinonimo di divertimento, dovreste vedere cosa è possibile fare con una semplice Fiesta 1.1 Ghia, un piazzale vuoto e un po' di fantasia.

Per ciò che riguarda i tipi di gara diciamo che essenzialmente non è cambiato nulla: potete affrontare un torneo diviso per classi di cilindrata e per percorsi, cimentarvi in una prova a tempo, fare un testa a testa con il computer o con un vostro amico collegato via modem e/o rete o una gara singola contro tutte le altre auto (in questo caso potrete decidere se gareggiare con altre 7 auto tutte diverse o 7 dello stesso tipo, ovvio che se prendete la Ferrari e gareggiate contro 7 Mazda le probabilità di vincita non sono poi così remote...). Anche il discorso delle opzioni merita un bel discorsetto; il livello di dettaglio è completamente configurabile: cielo, texture, risoluzione (320*200/640*480), dimensione della finestra e qualità dell'immagine (alta, bassa o interlacciata). Che dire di più?

SPECS

8 MB

486 DX4 100

VGA/SVGA

Soundblaster

Tastiera, Joystick, Mouse

Pensate che bello entrare in un parcheggio con una Corvette a tutta velocità, tirare il freno a mano e uscire in retromarcia dalla parte opposta...

OPINIONE

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Quando in redazione è arrivato questo gioco mi sono trovato costretto a requisirlo per non dover correre rischi di ulteriori ritardi sulla lavorazione della rivista (come se non ce ne fossero già abbastanza!). Un prodotto del genere, per quanto ottimo e appetibile sotto tutti i punti di vista, merita comunque un discorso molto particolare dovuto alle esigue differenze dal suo predecessore. Mi spiego: le effettive novità che potrebbero indurre i possessori del gioco originale a comprare questa nuova edizione possono essere riassunte in due sole parole: piste nuove. E fin qui non ci sarebbe nulla da obbiettare se non fosse che le tanto agognate sono solo due. Certo la grafica è stata arricchita, l'engine sembra essere stato perfezionato e il livello medio di difficoltà è stato calibrato meglio (o sono diventato più bravo io). Ecco quindi che ci troviamo di fronte a un prodotto ottimo, ma che meriterebbe due valutazioni diverse. Ma perché fare confusione riempiendo queste pagine di numeri? Spieghiamo nel commento tutto e chi s'è visto s'è visto... Personalmente, da possessore di Need For Speed valuterei bene se comprare questa nuova versione o semplicemente ripescare l'originale e divertirmi con le vecchie piste, ma alla fine probabilmente aprirei il portafoglio: i nuovi tracciati sono qualcosa di idillicamente bello. Salti, scenari, tutto e dico tutto è bellissimo; sul mio Pentium 133 ho avuto persino paura di correre troppo velocemente perché in SVGA il gioco scheggia che è una meraviglia anche sotto Windows 95... Le musiche sono ottime e magistralmente realizzate e la possibilità di poter sceglierne il genere è un vero tocco di classe; la mappa, prima assente, risulta molto importante e migliora la giocabilità di un prodotto già ottimo di per sé. Da comprare se non possedete l'originale

CATFIGHT

Jennifer did not care one bit that the future of the universe was at stake-" I just really wanted to kick Shinma's butt for the fun of it!" she explained. The whole tournament was nothing but a game to her.

Le scariche elettriche sono presenti in ogni picchiaduro. Chissà come mai ...

Un picchiaduro con grafica digitalizzata dove le protagoniste sono tutte quante delle ragazze in abiti succinti? Evvai!

A cura di Alessandro "Zolthar" Debolezza

L'E3 di Los Angeles ci ha portato moltissime notizie in anteprima e sono davvero tante le software house che stanno lavorando a dei picchiaduro definitivi: presto ne arriveranno una quantità notevole. Oggi mi ritrovo in mano Catfight, che, ispirandosi completamente alla saga di Mortal Kombat, vorrebbe eguagliarlo. Vediamo dunque di cosa si tratta. Molti millenni fa (poco prima che il TFM venisse al mondo) l'universo era governato da due divinità femminili, due sorelle gemelle: Aurora, votata al bene, e Shinma, dedita al male. Le due donne bilanciavano i loro poteri in modo ottimale e per secoli le loro forze sono rimaste nel più assoluto equilibrio, senza che l'una riuscisse mai a prevalere sull'altra. Ma le cose ovviamente cambiarono: Shinma accumulò col passare degli eoni una quantità di rabbia e perfidia che potevano fare gola anche al BDM e un bel giorno la simpatica ragazza trucidò sua sorella. Da allora tutto l'universo è dominato da questa spietata strega e la sua onnipotenza sembra quasi incontrastabile. Sembra. Eh sì, perché infatti esiste una leggenda, la quale narra di una semplice donna che un giorno riuscirà a strappare il potere a Shinma, sebbene non si sa per quali scopi. Inutile dirvi che impersonificherete una delle dieci lottatrici (tutte quante donne molto avvenenti), guidandola in feroci scontri mortali dove il sangue scorrerà copioso, al fine di conquistare il potere di tutto l'universo. Praticamente la fotocopia al femminile di Mortal Kombat...

ALTERNATIVA

Pray For Death: (Pc Game Parade di Giugno, 92) Uno dei picchiaduro meglio riusciti e per giunta prodotto da una software house italiana. Lo avrete sicuramente visto e giocato e quindi non ha bisogno di presentazioni.

Mortal Kombat 3: Praticamente il gioco al quale Catfight si ispira direttamente, solo che in questo caso i personaggi sono quasi tutti uomini, robots, demoni, divinità ecc. Particolare trascurabile: il prodotto Acclaim è bello!

Anche in Catfight, come in ogni Beat'em up, noterete che i primi incontri saranno più semplici per complicarsi in seguito. Una buona strategia è quella di utilizzare le mosse "basse", indipendentemente dal personaggio scelto: così facendo riuscirete sempre a snervare l'antagonista quel tanto che basta per finirla con una o due mosse speciali e passare quindi al prossimo combattimento.

SPECS

8 MB

486 33 Mhz

SVGA

Sound Blaster e compatibili

Tastiera e Joypad a 4 tasti

Atlantean

Ecco il menu di selezione, dove potrete scegliere la vostra lottatrice.

GRAFICA:
SONORO:
GIOCABILITÀ:

Che dire di Catfight? Sicuramente che non è un prodotto eccezionale lo dovreste avere capito da soli a causa del poco spazio dedicatogli e dal voto. Già il fatto di avere prodotto un gioco di questo genere sotto Windows dovrebbe dirla lunga sulla sua qualità non eccelsa, se poi analizziamo tutti i piccoli difettucci che lo circondano molto probabilmente sarete tutti d'accordo con me nel dire che il lavoro fatto non è pienamente soddisfacente. Innanzi tutto ho riscontrato alcuni bug comparire ogni tanto, sui quali preferisco stendere un velo pietoso, eppoi la storia non è molto avvincente e l'avere utilizzato delle splendide ragazze praticamente svestite non basta a rendere questo prodotto un Beat'em up coi fiocchi. Anche la giocabilità è troppo deludente, con incontri troppo semplici e in più la grafica degli sprite poteva essere fatta decisamente meglio, ma si sa, sotto Windows non è semplice lavorare (e allora? Nessuno penso abbia obbligato i programmatori a usare Windows come piattaforma di sviluppo; se poi teniamo conto che alcuni fondali utilizzati sono immagini pubbliche, questo dovrebbe essere un elemento sufficiente per testimoniare l'impegno dell'Antlantean! NdBDM). Il sonoro già va un pochino meglio, con musichette abbastanza pompate che riescono a coinvolgere e le poche innovazioni apportate al genere forse potrebbero rivelarsi interessanti in futuro ma per il momento non vale nemmeno la pena accennarle: spero in un seguito (già preannunciato) di gran lunga superiore perché su questo piano Catfight si colloca piuttosto in basso e a mio avviso viene addirittura surclassato da giochi molto lontani nel tempo, come Body Blows del Team 17. Insomma, come scritto nella pagina descrittiva delle recensioni: se lo conosci lo eviti, se lo conosci non lo compri!

MI DA UN ETTO DI CERVELLA DI BUE, QUATTRO CHILI DI INTESTINI E UN PO' DI PLASMA...

RIPPER RISOLTO!

Ce l'ho fatta, dopo notti insonni, digiuni propedeutici, seduta di yoga e disquisizioni filosofiche per capire se sono io "sbagliato" o se effettivamente il gioco è difficile sono riuscito nell'opera magna: risolvere l'avventura "pluricd" della Gametek senza cadere in crisi mistica...
Questa soluzione dà alcune indicazioni, ma non sempre siete obbligati a compiere le azioni in questo esatto ordine. Ho cercato di spiegare quasi sempre sia con chi dovete parlare, sia cosa prendere e come risolvere i vari puzzle.
Alcuni enigmi o azioni particolari permettono di continuare nel gioco, quindi se siete veramente bloccati verficate di aver parlato con tutti e di aver visto tutti i filmati.

a cura di Matteo Pavesi

Attenzione: questa soluzione si riferisce la livello di difficoltà medio.
Le azioni da compiere sono sostanzialmente le stesse, ma alcuni puzzle potrebbero risultare differenti se avete scelto i livelli di difficoltà Facile o Difficile. Ricordatevi di parlare più che potete con tutti, in ogni luogo che visitate.
Esaminate ogni oggetto e se potete analizzatelo con il vostro computer portatile.
Utilizzate il PC della redazione del giornale per accedere al cyberspazio.
Salvate molto spesso il gioco.

Prologo

Dopo aver parlato con Magnotta e Karl, date un'occhiata al computer. Raccogliete da terra la tazza e analizzatela. Dovete ricomporla. Iniziate girando tutti i pezzi nella posizione più probabile e cominciate la ricostruzione partendo dal bordo della tazza, colorato in grigio scuro. Se avete ricomposto la tazza in modo corretto dovreste leggere la parola "Salisbury". Andate nel Newsroom. (redazione del giornale). Parlate con Ben, leggete la nota che vi ha lasciato Catherine, infine utilizzate il Rolodex di Catherine, sulla scrivania vicina all'entrata, vicino alla calcolatrice.

Primo atto

Andate al Comando di Polizia. Parlate con Brannon e con Magnotta. Analizzate e leggete i due fogli sulla scrivania di Magnotta. Parlate con il ragazzo nella Evidence Room. Recatevi al Tribecca Center. Parlate con la signorina alla reception. Prendete l'ascensore, salite al primo piano. Prendete il corridoio di destra. Entrate nella stanza in fondo, prima della sala viola. Parlate con il Dr. Burton e il Dr.Cable. Riprendete l'ascensore ed andate al piano sotterraneo, l'obitorio. Parlate con Farley (FIGURA 1), poi esaminate i tre cadaveri. Tornate al Newsroom ed entrate nel cyberspazio

con il computer di Catherine. Leggete il Virtual Herald. Andate alla Libreria. Prendete la lista dei numeri di telefono cliccando sul cubo color ambra, sulla destra. Il numero completo è HC2021R. Andate all'appartamento di Catherine. Guardate la scritta su bastone, sotto il poster, subito alla sinistra della porta d'entrata. Guardate il biglietto d'auguri sul ripiano e osservate il poster che rappresenta le costellazioni. Avvicinatevi al puzzle dei cristalli. Dovete formare una costellazione zodiacale disponendo nel giusto ordine i pezzi di cristallo nella griglia. Se avete dato un'occhiata al biglietto d'auguri vi sarete accorti, dalla data di nascita, che Catherine è dei pesci. Dunque : (R=RIGA, C=COLONNA) 1R-3C/2R-1C/3R-4C/3R-8C/4R-6C/5R-2C/5R-9C/6R-4C/7R-7C/7R-9C/8R-5C. Guardate dove finisce il raggio di luce, ed esaminate i due libri. Recatevi da Soap Beatty. Parlate con il signore che sta dietro alla scrivania. Controllate la libreria e analizzate il manuale per costruire i computer. Andate al Wofford Cottage. Parlate con Covington Wofford. Cercate i tre enigmi nascosti nella casa. In salotto troverete un tavolino con una pallina che rotola.

Puzzle della "Sfera" rotolante

L'obiettivo è di mandare la palla nell'angolo basso a destra. E' possibile toccare i pulsanti tre volte, poi la palla partirà compiendo il percorso che viene determinato dallo spostamento delle levette. Il pulsante numero uno è quello più vicino ai tasti colorati. Per risolvere il puzzle dovete fare in modo che rimangano azionati i pulsanti uno e quattro. Prendete il tubo.

Puzzle degli orologi (FIGURA 2)

Nell'angolo del salotto troverete una cartina che rappresenta i fusi orari di tutti i paesi. Per settare i tre orologi dovete riferirvi a questa carta. Nella stanza da letto al piano di sopra c'è un orologio che vi dà l'ora attuale. L'orologio a forma di piramide è riferito all'Egitto, l'orologio a cucù è riferito alla Germania e il terzo all'America. Dunque il primo va settato sulle 9:35PM (si accende un puntino rosso in basso a sinistra quando superate mezzogiorno). Il secondo orologio va posizionato sulle 8:35 ed il terzo sulle 14:35. Se avete fatto tutto bene, dall'orologio a cucù dovrebbe uscire il secondo tubo.

Puzzle del registratore di cassa

Mentre salite al piano superiore osservate il quadretto sulle scale. Entrate nella stanza da letto e avvicinatevi al registratore di cassa, nell'angolo della stanza. Dovete inserire i quattro gettoni nell'ordine corretto. Il numero sulla placca di riconoscimento sulle scale vi permette di risolvere questo puzzle: 2 * 255127.5=510255.0 Quindi i gettoni sono da inserire in quest'ordine: 5-10-25-5

Prendete il terzo tubo. Tornate nella stanza dalla quale siete entrati ed avvicinatevi al computer, proprio nel centro della stanza. Sostituite i tre tubi con quelli che avete, poi accendete il dispositivo in modo che tutti rimangano accesi. Avvicinatevi al computerone, alla sinistra di Wofford ed entrate nel cyberspazio.

Girate fino al Wofford Well (icona a forma di orologio). La password per entrare è "vulcan", ed è comparsa sul video quando avete sostituito i tubi. Guardate il modellino. Uscite ed andate verso il sito di Catherine (un'icona con i segni zodiacali). Per entrare la password è "horoscope". (è il titolo del libro presente nel suo appartamento, illuminato dalla luce dopo aver risolto il puzzle dei cristalli). In questo sito troverete il primo combattimento. Se volete vincere saltando la sezione digitate "arcade". Uscite dal sito e dal cyberspazio. Per decifrare il diario di Catherine avete bisogno di una chiave che troverete più avanti.

Andate al Cafe Duchamps. Parlate con Gambit Nelson. Parlate con il barista, poi fatevi una birra, anzi prendetene quante ne volete, tanto sono gratis e non vi ubriacherete neanche. Se avete fatto tutto fino a questo punto dovrebbe essere comparso un nuovo posto nella città. Se non è ancora apparso vi consiglio di riesaminare bene tutti gli oggetti, tornate nelle varie locazioni e parlate bene con tutti.

Andate da Falcon Eddie. Parlate con Twig. Andate in redazione e parlate con Ben. Entrate nel cyberspazio. Cercate il Falcon Eddie Well (icona a forma di pagliaccio). La password vi è stata detta poco prima da Twig, ed è "circus maximus". Eccoci alla seconda sezione di combattimento. Per ottenere le informazioni che vi servono dovete fare più di 30000 punti. Dovete colpire i "cattivi" che generalmente sono scheletrici e con un'arma in mano. I buoni generalmente sono marroni. Gli omini compaiono ogni volta nello stesso punto per cui provando due o tre volte riuscirete a farvi l'occhio e a fare un buon punteggio.

Uscite dal cyberspazio e tornate dal Falcon Eddie. Entrate nella porta a destra e parlate con Eddie. (FIGURA 3). Se avete fatto tutto bene dovreste aver finito il primo atto.

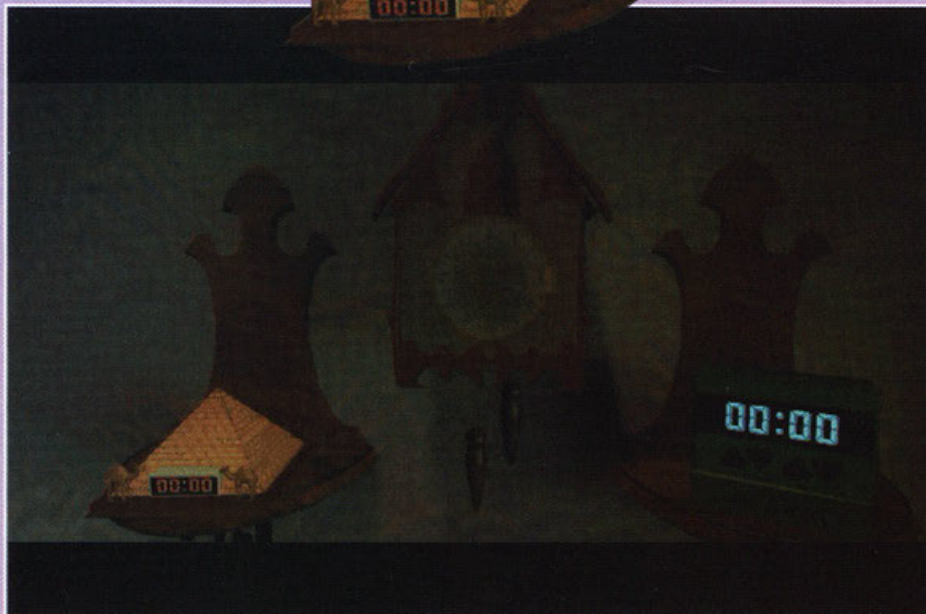
Secondo atto

Siete al Tribecca Center. Parlate con la signorina alla reception. Usate l'ascensore e andate al secondo piano. Prendete il corridoio a destra, entrate nel laboratorio. Parlate con Dr. Burton ed Eddie. Collegatevi con il cervello di Catherine. Dovete tornare qui e parlare con Catherine ogni volta che avete qualche importante informazione sul caso. Uscite dal collegamento cibernetico, uscite dalla stanza e usate l'ascensore per andare al piano sotterraneo. Parlate con Bob.

Andate alla Stazione di Polizia. Parlate con Brannon. Andate nella stanza degli interrogatori, prendendo il corridoio ed entrando nella porta di destra. Premete il pulsante e guardate l'interrogatorio di Magnotta. Uscite, proseguite per il corridoio ed entrate nell'archivio. Avvicinatevi all'archivio stesso. Avete bisogno della card di Magnotta. Tornate da Brannon e prendetela nel contenitore, sopra al bancone. Tornate

nell'archivio, usate la carta e leggete il file personale di Magnotta. Recatevi nell'appartamento di Catherine. Ora potete decriptare il diario di Catherine, la parola chiave era presente proprio nel file di Magnotta. Le parole sono "SCORPIO" per il livello medio, "CIGAR" per il livello difficile, e "SLAYER" per il livello facile. Avvicinatevi ai libri di Catherine, sotto al poster delle costellazioni. Per aprire il libro dovete riferirvi al diario di Catherine, al paragrafo tre. Facendo un'analogia con un'orologio il numero 1 è nella posizione di mezzogiorno. Cliccate su 1-5-5-2-6-2. Prendete il dischetto e usatelo subito nel computer di Catherine. Prendete nota della formula: 46x ^2 / 7INV=5. E' un'equazione matematica che non dovete risolvere. Tornate in redazione, cercate la calcolatrice e scrivete l'equazione così come è apparsa sul computer. Prendete le microspie. Tornate alla Polizia. Mette la seconda microspia nell'ufficio di Magnotta, nella scatola dei sigari. Recatevi al Tribecca Center. Parlate con la signorina. Prendete la card dal bancone. Salite al primo piano, prendete il corridoio di sinistra ed entrate usando la card. Avvicinatevi alla scrivania ed analizzate tutti i documenti. Avvicinatevi al muro di destra. Guardate la scritta sul libro, poi avvcinatevi al teschio. Prendete un'occhio e sostituitelo con l'altra microspia. Andate in Palestra (Gym). Parlate con la segretaria, poi date un'occhiata al computerino sulla sinistra per vedere chi è presente i palestra. Guardate tutte le schede, poi girando verso destra, entrate nella palestra e parlate con Dr. Burton. Uscite ed andate all'Università. Percorrete tutto il corridoio ed entrate nella porta in fondo. Parlate con la Prof. Bech. Uscite e andate verso destra. A metà del corridoio troverete una lavagnetta per annunci. Dovete indovinare la giusta sequenza di cinque memo e ordinarli nella parte più bassa della lavagna. Questo vi servirà per far apparire sulla mappa il Web Runners Loft e per identificarne il codice di accesso. Fate attenzione ai memo che presentano un numero nell'ultima riga e ordinateli così: 4-50-14-42-86. Recatevi al Web Runners Loft ed entrate digitando quei numeri. Entrate e parlate con Kashi. Guardate sul muro di destra le fotografie e segnatevi le scritte. Tornate in redazione e parlate con il vostro capo, Ben. Utilizzate il computer di Catherine ed entrate nel cyberspace. (FIGURA 4) Cercate l'icona a forma di ragno ed entrate. La password per entrate vi è stata detta da Kashi ed inoltre era scritta proprio sulle foto: "anachrony". Per accedere all'archivio dei Web Runners dovete risolvere il puzzle. Cercate di fissar bene l'immagine prima che si spezzetti, poi risolvetelo facendo in modo che il quadrato in alto a destra sia vuoto. Se proprio, come me, siete degli incapaci in questi giochi digitate "zztop". Guardate tutte le schede dei Web Runners cliccando sul video, poi uscite dal cyberspazio ed andate in palestra. Parlate con la Dr.Burton. A questo punto dovreste ricevere una comunicazione da Stephanie Jordan tramite il vostro WAC. Recatevi subito al Web Runners Loft. Parlate con Kashi ed osservate il muro di destra: una delle foto è sparita! Parlate anche con Magnotta tramite WAC. Iniziano a venire a galla alcuni pezzi del puzzle (potrebbe essere una buona occasione per andare a collegarsi con il cervello di Catherine, fatelo sempre anche se non specificato). Andate da Falcon e parlate con Eddie, nell'altra stanza. Poi andate al Comando di Polizia, parlate con Brannon, e infine Magnotta (potete scegliere se non accusarlo, accusarlo direttamente, o accusarlo velatamente). Dopo l'interessante conversazione con Magnotta andate al Tribecca Center. Prendete l'ascensore e andate all'obitorio (morgue). Parlate con Bob, poi giratevi e avvicinatevi al computer posto al centro della sala.

Analizzatelo e vi si presenterà la scheda madre con i microchip da mettere nelle giuste posizioni. Per fare questo dovete consultare il manuale che avete preso in precedenza.. I chip XD773956PELT9RJ, X9773959PEET9RJ, XDD73912PEET9RJ, XDD37916PEET99J devono formare un quadrato. Assegnate una lettera dell'alfabeto a ciascun chip, partendo da sinistra-alto. (A-B-C-D-E-F-G-H-I-J-K-L-M-N). Riga 1: K D ; Riga 2: E H M P F ; Riga 3: A J G O N ; Riga 4: I L ; Riga 5: B C.

Tornate su e collegatevi al cervello di Catherine. Tornate all'obitorio ed entrate nella porta alla sinistra della porta d'entrata. Girate per le gabbie, poi avvicinatevi alla zona di sicurezza. Avete bisogno di registrare la voce della Dr.Burton per entrare. Andate da Soap Beatty e parlate, poi guardate le note di Catherine che continuano a decriptarsi. Entrate nel cyberspazio e raggiungete la libreria. Fatevi dare un audio editor. Uscite ed andate in palestra. A questo punto, parlando con il dottore tenterete di registrare un brano della conversazione in modo da avere un campione della sua voce. Tornate nell'obitorio del Tribecca Center. Utilizzate davanti al comando di apertura della porta il vostro WAC. Attivate l'audio edtitor, utilizzate il tasto "quantitize" per spezzettare il file audio. Ascoltate il nastro e trovate le parole che compongono la frase giusta. Selezionate e copiate i pezzi di file in modo da ricreare la frase "This is Dr.Burton. Open Up". Dovete essere abbastanza precisi. Quando avete finito fate partire il file audio così creato ed entrate. Esaminate la cartella, girate a sinistra ed muovete i tre cursori in modo che la

scimmia parli. Per trovare la giusta posizione, provate un cursore alla volta su tutte le tacche, guardando come reagisce la scimmia. Se urla non siete sulla tacca giusta, se tace si. Approssimativamente il primo è da settare sulla settima tacca dall'alto, il secondo è da settare sulla seconda tacca dal basso, il terzo è da settare sulla settima dal basso. La scimmia dirà "She can kill others like me without touching them in cyberspace". Rispondete alla chiamata via WAC e guardate ancora le note di Catherine.

Tornate nel Newsroom, entrate nel cyberspazio ed entrate nel Falcon Eddie Well (icona a forma di cerchio con un teschio nel mezzo). La password è nelle note di Catherine ed è "Leather Apron". Risolvete il puzzle delle faccia, poi esaminate i documenti ed il libro. Uscite ed andate in palestra. Parlate con Dr. Burton, poi con Magnotta alla Stazione di Polizia. Andate al Tribecca Center e collegatevi con Catherine. Parlatele, poi uscite e parlate con il Dr. Cable. Tornate nel Newsroom. Riceverete una chiamata via WAC da Farley. Recatevi al Cafe Duchamps per incontrarlo.

Atto terzo

Non è facile scrivere tutte le azioni da compiere nell'ultimo atto, poiché dipendono molto da quello che avete fatto in precedenza.

Ricevete una comunicazione via WAC, poi dopo aver incontrato sia Magnotta che Wafford, recatevi all'appartamento di Magnotta. Guardate la serratura di destra, dovrebbe avere otto pulsanti. Ora guardate la scatola di controllo sulla sinistra. Ci sono sei circuiti, dividete ciascun numero per il numero presente sul circuito in alto a destare ed usate questi numeri per entrare. La soluzione dovrebbe variare di volta n volta, nel mio caso è 2-2-6-4-8-1. Entrate e collegate il vostro WAC a quello di Magnotta, trasferendone il contenuto. Tornate nel Newsroom, ricevete le immagini via WAC, guardate ancora le note di Catherine. A questo punto del gioco dovreste anche ricevere le immagini dalle microspie che avete in precedenza piazzato. Entrate nel cyberspazio. Tornate nel Falconetti Well e guardate il libro che è apparso. Sull'ultima pagina dovete inserire una seria di titoli. Di seguito indico le parole presenti nell'elenco di sinistra che dovrete riprodurre in ordine sulla destra. Home Repair, Auto Racing, Epileptic, Neo New Age, Earn Thousands, Duchess, Fly Fishing, Phoenix, Role Playing, Hemorraghing, Deficit, VanGogh, Keeping Sharp, Rabbi T.S. Foote. Prendete il disco ed ascoltate il cd audio appena usciti dal cyberspazio. Andate al Tribecca Center. Sul computer di destra, nella stanza dove si trova Catherine, dovete indicare i giusti valori. Inserite le date che avete visto nel Virtual Herald, una per una. Inserite 11-19, 11-20, 11-21, quando avete finito parlate con il Dr. Cable. Collegatevi con Catherine e parlatele. Si attiverà una nuova locazione la Pan Financial Bank. Recatevi lì ed aprite la cassetta di sicurezza con la giusta combinazione, che potete leggere nel newsroom analizzando il Catherine's Rolodex. La combinazione è 18-56-21. Analizzate il contenuto della cassetta di sicurezza. Salvate il gioco prima di iniziare questa lunga sessione nel cyberspazio.

Entrate nel Berman Well con la password che potete leggere nel documento trovato nella cassetta di sicurezza : Barman4. Risolvete il puzzle : dovete girare tre codici a barre uguali. Vi consiglio di dividere lo schema in quattro parti e di ricercare i numeri da girare in ciascuna delle quattro parti. Nel mio caso i tre codici erano nella prima riga-prima colonna, terza riga-prima colonna, quarta riga-terza colonna. Analizzate i documenti ed andate nel Wofford Well. Dopo aver parlato con lui dovete risolvere i Weapons Well, uno due e tre. Le password si trovano nel notebok del vostro WAC e vi sono state dette da Wofford. Entrate nel primo con la password "pegasus". Per ricevere la prima arma dovete risolvere una specie di gioco degli scacchi. (FIGURA 5) Dovete uccidere il re del computer prima che lui mangi il vostro. I vostri cavalieri sono inutilizzabili fino a quando non sono morti tutti i pedoni. Se un pedone attacca e vince una pedina del computer o raggiunge l'altra parte della scacchiera si trasforma. I pedoni si possono muovere di una casella in qualsiasi direzione. I pedoni non possono attaccare i cavalieri del computer. I cavalieri si possono muovere di uno e due caselle in tutte le direzioni. Il re si può muovere di una casella e non in diagonale, e non può attraversare le caselle con le grate. I pezzi del computer seguono regole diverse. Bisogna cercare di non perdere i cavaliere, magari sacrificando i pedoni, e coprire bene il proprio re, arrivando contemporaneamente a mangiare il re avversario. Alla fine se proprio non siete in

grado di risolvere questo rompicapo che vi sta procurando un mal di testa tremendo digitate la parola "aspirin".

Per la seconda arma la password è "orestes". Per vincere dovete colpire l'occhio blu del mostro, sparando con il tasto sinistro e proteggendovi con gli scudi utilizzando il tasto destro quando il mostro si avvicina.

Per la terza arma la password è "odysseus". Per vincere dovete colpire l'occhio rosso del mostro, sparando con il tasto sinistro e proteggendovi con gli scudi utilizzando il tasto destro quando il mostro si avvicina. Uscite dal cyberspazio ed andate da Soap. Tornate nel Cyberspazio e cercate il Kate Well. La password vi è stata detta da Soap ed è "digital eden". Parlate con Kane. Uscite ed andate nel Isis Well. (la password è psy bard) Dovete risolvere il puzzle dei geroglifici.. L'indizio è "The sign the vulture is the end. For you it may be the beginning." Chiamate 'A' il simbolo del falco sulla sinistra e date una lettera a ciascuna icona procedendo in senso orario, saltando gli angoli. Dovete digitare la parola "HORUS". La H è la quinta icona da sinistra nella riga in alto. O è la quinta icona dall'alto nella colonna di destra. R è la seconda da destra della riga in basso. U è la terza icona d sinistra della riga in basso S è la terza icona da destra della riga in basso. Fatto questo, uscite ed andate a parlate ancora con Kane, poi recatevi, sempre nel cyberspazio, al Anti-Viral Well. Entrate con la password "exterminator". Per muovervi da una parte all'altra della griglia potete utilizzare sia i dischi rossi che quelli verdi, ma non potete andare in diagonale. Dovete essere veloci perché le caselle vengono via via sostituite da teschi. Provate questa combinazione: SINISTRA - AVANTI - SINISTRA - AVANTI - AVANTI - SINISTRA - AVANTI - DESTRA - DESTRA - DESTRA - AVANTI - INDIETRO - AVANTI - DESTRA - SINISTRA - DESTRA - AVANTI - AVANTI. Prendete il disco ed uscite dal cyberspazio.

Andate al Cafè e parlate con il tizio al banco. Guardate le immagini dalla microspia. Andate alla Stazione di Polizia, parlate con Brennon e ritornate al Cafè. Parlate con Hamman. (avete varie scelte)

Tornate da Kate nel cyberspazio e parlategli del software anti-virus. Uscite dal cyberspazio e recatevi da Falcon Eddie. Infine andate da Magnotta, sempre alla Stazione di Polizia.

Tornate nel cyberspazio. Entrate con la password "Warp". Guardate la lista dei risultati del gioco. Uscite dal cyberspazio. Analizzate la foto con il vostro WAC. Poi andate dal Dr.Cable, e parlategli della foto. A questo punto rintracciate Dr. Burton, nel suo ufficio e tartassatela di domande. Parlate con il vostro caporedattore e chiedetegli il permesso di poter usare un software per l'elaborazione

SCARAFAGGIANDO SUL MONITOR

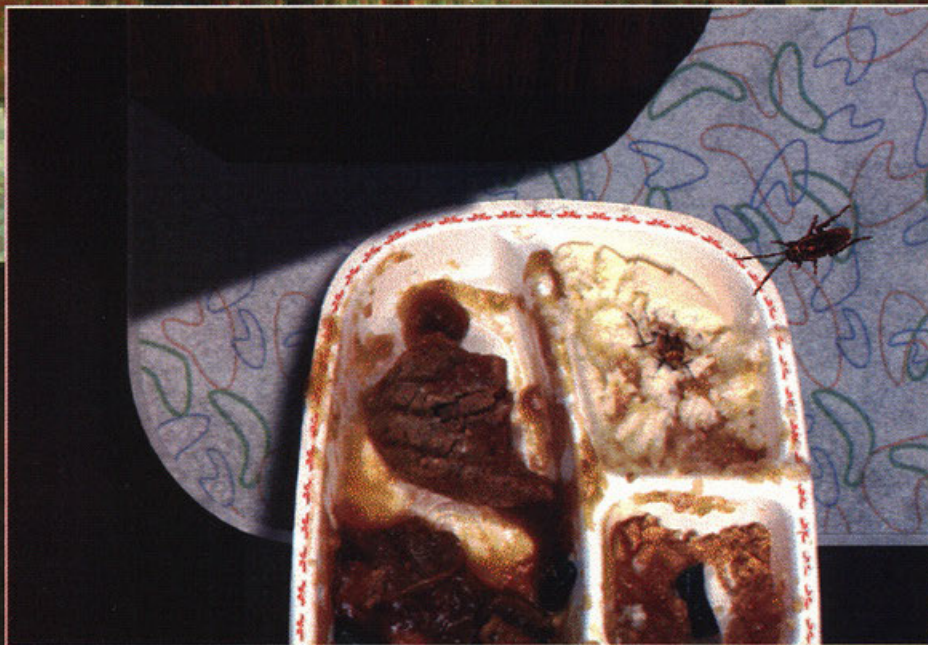
(trad. dal novissimo Pavesi: La soluzione di Bad Mojo)

a cura di Matteo Pavesi

Dopo aver fatto indigestione al ristorante cinese, aver emulato Nigel Mansell per le strade di Milano e aver cercato di grabbare le foto di Need For Speed Special Edition sono anche riuscito a risolvere Bad Mojo, puppatevi quindi "l'ambaradan"...

Il gioco è diviso in una serie di stanze da risolvere divise in ulteriori sottoschemi attraverso un numero elevato di schermate. Seguendo questa soluzione potrete ammirare solo una piccolo parte di tutto il gioco, infatti ci sono numerosi indizi e filmati che non potrete vedere se seguirete solo questa soluzione

Il Pavimento

Uscite, andate verso l'alto fino al bullone, poi girate a sinistra fino alla gamba arrugginita. Salite sulla gamba, e dopo il filmato andate verso destra. Prendete il tubo che passo sotto al fornello acceso, poi scendete lungo l'altra gamba. Andate verso l'alto di tre schermi , poi verso destra passando sotto alla coda del topo. (provate a passare vicino alla bocca del topo e vivrete l'esperienza di essere mangiati da un topo agonizzante). A questo punto dovete fare attenzione al ragno e cercare di non stargli troppo vicino. Spingete il filtro della sigaretta in modo che la parte incandescente sia in alto a destra, verso il ragno. Naturalmente dovete evitare tutte le scatolette piene di liquido verdastro, tutti i tipi di liquidi, tutte le polveri e in generale tutti i luoghi in cui vedete qualche simpatico cadavere della vostra stessa specie. Scendete di due schermi ed entrate nella scatola. Dovete attraversare la scatola da sinistra verso destra, utilizzando come "ponti" i cadaveri degli altri insetti. Per crearvi un ponte nell'ultimo passaggio spingete la larva bianca fino all'altezza dell'ultimo cadavere, e così potrete uscire. All'uscita della scatola troverete la gamba di un tavolo. Salite lungo la gamba del tavolo da lavoro fino in cima. Girate a sinistra e percorrete tutta la lunghezza del tavolo fino a raggiungere la spina dell'aspirapolvere. Dovete raggiungere l'aspirapolvere, ma siete costretti a passare sopra al filo elettrico e quindi ad accenderlo. Dopo aver acceso l'aspirapolvere tornate verso il basso utilizzando la gamba di sinistra, quella attaccata al muro. Percorrete il primo bivio a destra fino ad incontrare il cavo elettrico, sospeso sopra ad una latta. Salite sul cavo in moda da piegarlo con il vostro peso. Il cavo entrare nella latta piena di polvere e si cortocircuiterà. Tornate dove era l'aspirapolvere, salite sul tubo e scendete di uno schermo. Seguite il tubo, entrate nel cestino dell'immondizia. Scendete di due schermi, andate a destra fin che si può (prendendo il tubo più basso), salite e seguite il tubo più basso a destra. Continuate a salire tenendo la destra e raggiungerete il tavolo. Verso il basso di uno schermo. Attraversate il pennello. Sopra la fascia metallica si può notare un foro nell'asse di legno. Utilizzatelo per passare sotto il tavolo. Scendete di uno schermo ed uscite attraverso l'altro buco nel tavolo (sulla sinistra). Scendete di uno schermo, poi spostatevi verso destra, attraversate la barra di metallo e raggiungete i contatori. Andate verso il contatore di destra, poi verso l'alto. Il primo valore è settato su 7. Scendete e passate sui tre fusibili in modo da ottenere questi valori: 7-6-5-8. Se avete impostate correttamente i valori il fusibile di sinistra dovrebbe saltare. Questa parte può anche essere fatta più avanti.. Scendete per il manico del lavapavimenti. Verso il basso di uno schermo. Attraversate il pavimento verso sinistra fino al muro, poi salite di uno schermo ed infine troverete la

gamba del letto. Risalite la gamba del letto e percorretelo fino a trovare un pezzo di plastica bianca, la vostra cena, sopra di voi. Salite sugli avanzi del cibo e raggiungete la radio. Potete raggiungere la radio anche utilizzando la pila dei giornali. Entrate nel retro della radio e salite sul catodo argentato di sinistra. Toccate il filo elettrico e guardatevi il filmato. Uscite dal retro e salite sulla sommità della radio. Colpite la boccetta di pillole sul retro, poi spingete la pillola fino ai bordi della radio e fatela cadere nella lattina di birra. Dopo il filmato tornate sul pavimento sotto al letto. Cercate la scatola dei sigari. (non è facilissimo orientarsi in questa parte). Uscite attraverso il coperchio della scatola, verso la spina rotta.

Il Bagno

Entrate subito nel buco sulla sommità del distributore di carta. Premete il pulsante sopra gli ingranaggi per far uscire la carta. Scendete a terra camminando (zampettando ??) lungo la carta. Scendete di due schermi e andate verso sinistra. Risalite il muro utilizzando il pezzo di muro non pitturato, sopra alla tana del topo. Raggiunto il lavandino andate verso l'alto di uno schermo fino allo specchio rotto. Entrate dove manca il pezzetto di specchio. Salite di tre schermi ed entrate nella fessura delle lamette usate. Spingete la vite nel mucchio delle lamette usate (così avrete ucciso il topo). Rifate il giro, uscite dallo specchio, scendete fino al pavimento, entrate nella tana del topo. Proseguite verso sinistra e completerete questa sezione.

La cucina

Seguite il tubo ed uscite dalla bocchetta di aerazione. Scendete verso il pavimento ed andate verso sinistra attraverso la stanza. Salite sul lavapavimenti usando il pezzetto di spugna giallo sulla sinistra. Risalite il manico.

Viaggiate verso destra sul piano della cucina. Superate il pesce (passate davanti alla bocca per vedere un filmato), il cucchiaio di legno ed il coltello per raggiungere il piano cottura. Salite di uno schermo, poi a destra, poi verso il basso. Spingete il tappo della bottiglia per proseguire verso il basso. Entrate nel buco. Seguite i tubi fino a raggiungere la valvola di sicurezza. Spingete il tappo di metallo in modo da spegnere la fiammella. Tornate sul piano di cottura. Scendete, poi andate verso sinistra. Attraversate la manopola e scendete sulla parte sinistra. Giunti quasi al livello del pavimento, spostatevi leggermente a destra e risalite.

Dovete risalire fino a trovarvi proprio sotto ad un piccolo insetto. Aspettate che vi salga sulla schiena. Tornate sul tappo della bottiglia ed andate verso destra sul fornello spento, salite di uno schermo, poi andate verso sinistra, scendete ed infine attraversate il coltello. Proseguite verso sinistra e tornate sul lavandino. Salite sulla estremità del manico del coltello. Uscite attraverso il tritarifiuti.

Il Bar

Scendete lungo lo stipite in legno. Superate la foto (guardate il filmato). Scendete fino al ripiano, poi continuate verso destra fino alla mazza da baseball. State attenti a non scendere troppo in basso, potreste cadere nelle grinfie del gatto... Attraversate la mazza da baseball fino a raggiungere la parte opposta. Scendete di uno schermo. Andate a destra fin che trovate i gusci delle arachidi. Utilizzate il guscio dell'arachide per spostarvi ancora più a

destra e superare la macchia di liquido. Camminate sul menu dei cocktail spostando la levetta fino a far apparire il cocktail Bad Mojo. Tornate indietro, riattraversando la mazza da baseball e portatevi dove ci sono le bottiglie dei liquori. Salendo sulle bottiglie potrete leggere le etichette molto chiaramente. Dovete ora salire fino all'orlo delle bottiglie nella sequenza che avete appena letto nel manualetto dei cocktail : grenadine, curacau, brandy e vodka. Per ogni bottiglia vedrete un filmato diverso e se la bottiglia scelta è quella giusta, il collarino di metallo sopra all'etichetta dovrebbe risplendere. Se avete fatto tutto correttamente avete completato la sezione Bar.

La Nostra Stanza

Risalite la scrivania, salite sullo scrittoio e raggiungete il ventilatore rotto. Premete il filo elettrico ed accendete il ventilatore, che farà cadere la carta direttamente nel fax. Scendete e risalite sul fax. Salite sul pulsante di copia. Scendete dal fax ed utilizzate la carta come scivolo fino a terra.. Premete il mozzicone di sigaretta in modo che non blocchi più il raggio del telecomando. Accendete il telecomando. Scendete di uno schermo e salite sulla farfalla, che vi trasporterà dall'altra parte dello stanza. Continuate verso sinistra fino all'acquario. Scendete di uno schermo. Scendete ancora fino all'interruttore. Il gatto dovrebbe colpirvi facendo cadere tutto quanto. Dopo il filmato, girate per il pavimento fino a trovare voi stessi, svenuti. Uscite dalla griglia di aerazione, in alto a destra del muro sopra al tavolo degli esperimenti. (il ventilatore è spento se avete impostato correttamente i valori dei fusibili, come spiegato in precedenza)

Il Finale

Cercate il condotto che porta al bagno. Salite di tre schermi, risalite l'urinatoio (scusate il termine, ma il nome corretto al momento mi sfugge) spingete la sigaretta facendola cadere a terra. Scendete e spingete la sigaretta verso i fazzoletto di carta. Tornate nella vostra stanza, utilizzando il condotto dal quale siete entrati, girate per il pavimento e posizionatevi sul talismano.

ΜΙΝΙΣΤΡΨ ΟΦ ΓΑΜΕ

Benvenuti e ben tornati, da questo mese cambiamo nome alla rubrica, anche se il contenuto e il "curatore" sarnno sempre gli stessi; Boggit purtroppo è un nome legato a PC Zone, pubblicazione della quale detenevamo i diritti.
Avendo deciso unanimamente di realizzare la rivista interamente in Italia siamo stati costretti a rinunciare anche al suddetto nome.
Ecco quindi nascere il Ministry of Game, il cui curatore è il poliedrico e multifunzionalte Tazio Basiglio, che anche questo mese è pronto a risolvere tutti i vostri problemi.

ALONE IN THE DARK 2

Caro Tazio, ho un grosso problema con il gioco Alone In The Dark II : dopo essere stata nel labirinto e avere raccolto la Fune con il Grappino, non riesco a entrare nella casa. Cosa devo fare ? ho provato ad utilizzarli ma non funziona, AIUTATEMI ! ! ! sono solo all'inizio e non riesco ad andare avanti.
Ciao, Silvia da Reggio Emilia.

E' sempre piacevole rispondere a lettere di ragazze e, a dire il vero, qui nello scantinato della redazione non se ne vedono poi tante, quindi la prima a cui risponderò sarai proprio tu Silvia.
Una volta che hai preso la fune e il grappino, devi utilizzarle l'una con l'altro e creare una fune con gancio, fatto questo ti devi portare nel giardino esattamente dove c'è la statua sopra ad una costruzione. Non appena sei arrivata alla locazione sopra indicata, uccidi il pistolero e usa la fune con appiglio lanciandola al braccio della statua ed avrai una bella sorpresa! Questo è tutto! ti saluto e ti auguro buone vacanze!

WING COMMANDER 4

Carissimo Tazio, Mi chiamo Evangelista e ti scrivo da Lecco, volevo chiederti se oltre alla possibilità di rendersi invulnerabili tramite le normali opzioni di gioco era possibile in Wing Commander 4 avere altre modalità speciali.

Ciao Evangelista, ti dirò, modalità vere e proprie non ce ne sono, ma esiste un piccolo trucchetto che dovrebbe funzionare sia su Wing Commander 3 che Wing Commander 4: all'avvio del gioco usa la seguente sintassi : "Wc4 -chicken" e potrai usufruire dei tasti CONTROL+W per distruggere l'obbiettivo che hai nel mirino della tua astronave; può essere divertente, specialmente per le astronavi grosse, ma rovina la bellezza del gioco in se stessa. Alla prossima.

DARK FORCES

Ciao Tazio, ti scrivo perché sono bloccato in Dark Forces e non riesco ad uscire dal livello 5 sono disperato a tal punto che ormai non gioco più ad altro solo per la voglia di finire sto benedetto livello!!!
Conosci per caso qualche cheat mode che possa semplificarmi la mia impresa impossibile ? Marco Caltanisetta

Ciao Marco, ebbene si, ho qualche codice per Dark Forces e te li elenco tutti (o almeno quelli che conosco) con le loro relative funzioni :

LADATA:
visualizza le coordinate sulla mappa
LAIMLAME:
Invincibilità totale
LADIDAOOHLALAFALALALALALALALAH:
Moch è nuda nelle scene di intermezzo
LAREDLITE:
Da provare
LACDS:
Map supermode
LASUPERCALIFRAGILISTICEXPIALIDOCIOUS:
Abilita il gioco multiplayer via rete
LAPOGO:
Disabilita il controllo altitudine
LAPOSTAL:
Aggiunge armi, munizioni, energia
LAISASLADOESYOUKNOWWHATIMTALKINGABOUT:
Da provare (solo se siete maggiorenni!)
LARANDY:
Supercarica a tutte le armi
LANTFH:
Teletrasporto a delle coordinate specificate sulla mappa
LAQUICKBROWNFOXJUMPEDOVERTHELAZYDOG:
Controlla quanto siete veloci a scrivere
LABUG:
Modo insetto
LASKIP:
Fine livello
LASPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAMSPAM:
Attiva il tunnel Carpal
LAJABSHIP:
Andate direttamente all'astronave di Jabba
LATALAY:
Andate direttamente a Talay
LASEWERS:
Andate direttamente nelle fogne
NKZKDMAFCBDMZOLTARADO:
Nelle scene di intermezzo appare la redazione di PC Game Parade che vi fa le pernacchie (provare per credere. NdKDM)

FIFA96

Ciao Tazio, Mi chiamo Erminio Facelli e ti scrivo da Biella : io gioco sempre con alcuni miei amici a Fifa Soccer 96, e vorrei sapere se esistono dei trucchi, delle modalità speciali o dei cheat code, puoi aiutarmi?

Anch'io amo molto i giochi in cui compaiono delle palle quindi penso proprio di poterti aiutare.
Quando carichi il gioco scegli l'opzione per uscire al DOS e quando appare la scritta "extended play by....ecc." digita velocemente "XPLAY" seguito ovviamente da invio e avrai la possibilità di utilizzare delle squadre con giocatori molto particolari.
Inoltre se quando scegli le squadre per una partita amichevole metti a destra il Canada (Internazionale) e a sinistra il Vancouver (USA) e premi CONTROL+ALT+INS puoi accedere a un menu che può far diventare il gioco molto divertente.....
Suddetto menu potrà poi essere richiamato ogni qualvolta tu prema F1.
Spero di esserti stato utile e a risentirci alla prossima. Ciao.

AIUTO, SOS, HELP ME

Avete problemi con qualche gioco, vi siete persi dentro un livello di Quake, siete troppo pigri per completare l'ultima avventura della Lucas?
Nessun problema, Tazio Basiglio, unico e solo delegato del "Ministry of Game" risponderà ai vostri quesiti.
Tutto ciò che dovete fare è scrivere a:

Editoriale Top Media
PC Game Parade
"Ministry of Game"
V.le Espinasse 93
20156 Milano, Italia, Europa, Mondo, Via Lattea, Universo

Oppure potete anche spedire un fax al numero
02/38010028

o ancora, se avete accesso a Internet spedire un e-mail a
pcgame@contatto.it

in collaborazione con PCWINDOWS

PCWindows magazine

I migliori programmi shareware per Windows 95™

a sole lire 14.900

Chi siano non lo so gli strani ometti blu son alti su per giù due mele o poco più... (Adesso capisco perché Karim mi ha dato questo CD-ROM!!!)

a cura di Stefania Manca

THE SMURFS

Era una notte tempestosa, la luna era offuscata dal passaggio delle nubi, i tuoni rimbombavano per la foresta mentre il terribile Gargamella si avvicinava al villaggio dei puffi che, ignari di quanto stesse per accadere, continuavano a dormire riscaldati dal tepore delle loro casette fungo. Non sapevano che uno di loro sarebbe stato costretto a dormire per sempre... Il giorno successivo, sei giovani e coraggiosi puffi si avventurarono nei pressi della casa dello stregone e scoprirono i suoi piani malefici. La povera Puffetta era stata presa in ostaggio e per mezzo di un incantesimo "Garghi" l'aveva fatta addormentare "per l'eternità". Rimaneva solo una cosa da fare ormai: ritornare al villaggio e raccontare tutto a Grande Puffo; di sicuro lui avrebbe trovato una soluzione.

E così fu: il TeletransportSmurf, ovvero il Teletraspuffo era la soluzione! Con questa magia finalmente avrebbero potuto riportare la dolce e tanto amata (anche perché è l'unica) Puffetta al villaggio per poi liberarla dall'incantesimo, ma soprattutto dalle grinfie di Gargamella.

E come per tutte le magie che si rispettino, anche per il Teletraspuffo c'è bisogno di alcuni ingredienti molto rari, talmente rari che non me li ricordo più! (scherzo, comunque sono le solite cose da puffo, quali sfere magiche e sacchi pieni di ...niente). Chi riuscirà a trovare questi ingredienti avrà in premio un bacio della deliziosa Puffetta che per ora se la ronfa a casa di Garghi. Solo quattro puffi potranno intraprendere quest'avventura alla ricerca dei magici componenti, visto che questa non è la solita puntata trasmessa in televisione, ma un gioco creato dalla Infogrames per fare divertire anche i più piccini.

Da un menu principale che rappresenta una pagina del libro di magie di Grande Puffo, si potrà dare inizio alla competizione dei giovani pretendenti, ma non solo; sono presenti altre voci quali Rules, le regole, Introduction, per poter rivedere l'introduzione, Smurf, per fare un po' di pratica ed ancora Parents, una chiave che permette ai genitori di controllare il lasso di tempo che intercorre tra una partita e l'altra ed infine Quit, per uscire dal gioco. Mettendo poi in pausa apparirà un altro menu dal quale si potrà vedere la mappa di Pufflandia, per potersi muovere meglio, e uno schermo con tutte le informazioni relative agli ingredienti che ogni puffetto ha già preso. Ma parliamo finalmente del gioco. Praticamente, per ottenere gli elementi necessari a confezionare un Teletraspuffo, ognuno dei concorrenti dovrà superare delle prove di abilità, come ridipingere delle immagini, risuonare pezzi musicali, superare percorsi pieni di insidie e così via. Da questo punto di vista possiamo dire che è un gioco educativo in quanto insegna ai bambini ad avere sempre i riflessi pronti e a non distrarsi, in modo da non perdere i momenti cruciali necessari per il proseguo del gioco. Per quanto riguarda la grafica, il fondale è un po' troppo statico e, per questo motivo, il contorno dei personaggi è un po' sgranato, ma d'altronde non si discosta poi tanto dal cartone animato stesso. Un vero peccato che tutto questo divertimento sia consentito solo a quei pochi bambini italiani che sanno già parlare in inglese (la versione da noi recensita è infatti in lingua originale, ma a breve sarà disponibile la versione in italiano). Devo ammettere che fa un certo effetto vedere cambiato il nome dei propri eroi d'infanzia, come il mitico Papa Smurf, Grande Puffo (adesso che ci penso, se gli inglesi lo chiamano Papa un motivo ci sarà, forse che sono tutti figli suoi? E chi è la madre? E così si scoprì che Grande Puffo in realtà è un ragazzo padre abbandonato in un villaggio con ben cento figli da curare e con il ricordo di un amico che al giorno delle nozze gli disse "Auguri e figli maschi". Mai altro augurio nella storia fu più gradito!!!).

Beh, a parte gli scherzi, devo ammettere che mi sono divertita anch'io a giocare (e soprattutto a perdere). Ho scoperto di essere abbastanza imbranata in questi giochi. Vi consiglio di non giocare contro un bambino: la sconfitta potrebbe essere ancora più umiliante.

Requisiti tecnici:
Processore 486 DX2 66,RAM 8 Mb, scheda video SVGA a 256 colori, scheda sonora Sound Blaster compatibile, controlli mouse e tastiera

Pro
E' un gioco decisamente creato per i bambini. Da sottolineare la possibilità da parte dei genitori di controllare i tempi di gioco tra una partita e l'altra.

Contro
Purtroppo è ancora in lingua originale (anche se presto uscirà la traduzione in italiano). Un'altra pecca: non è possibile salvare le posizioni.

Forrest Gump™ Music, Artists and Times

A cura di Karim De Martino

Questo CD-ROM è ispirato al film, ma tratta in particolare la colonna sonora e il pensiero degli anni in cui è ambientato. Non è facile classificare quest'opera, ci sono dentro spezzoni del film, ma non è un CD sul film, tutte le scene vengono viste slegate dalla trama, per evidenziare la colonna sonora e le immagini. In questo modo, senza perdersi nella vicenda, così come accade al cinema, si riesce a "sentire" la musica. Il film è accompagnato da tantissime canzoni, delle quali alcune sono ancora vive nei ricordi della passata generazione, altre un po' meno, ma non per questo sono meno importanti.

Si parte dalla trama del film, per arrivare alla colonna sonora e da qui agli artisti che l'hanno composta, per ognuno di essi sono presenti testi, fotografie e video clip.

In generale è possibile trovare quasi sempre la vita e le opere degli artisti e il testo della canzone che accompagna il film.

Non mancano però registrazioni in studio e interviste nelle quali ognuno parla del passato, della sua giovinezza e di quelli che erano i suoi ideali. Il materiale è veramente tanto e di ottima qualità, pensate che occupa addirittura 3 CD-ROM. Dal menu principale si accede direttamente all'elenco delle canzoni. Cliccando sul titolo si passa invece alla parte relativa all'autore.

Da qui si può immediatamente vedere le scene del film che hanno come accompagnamento quella canzone.

Poi si passa alla parte di navigazione vera e propria. Si ascolta l'intervista, con il testo a video e si può saltare ad argomenti correlati, oppure confrontare le idee di due diversi artisti sullo stesso argomento. In pratica si accede a tutta quella parte di pensiero che nel film faceva da sfondo alle vicende di Forrest.

Per tutti coloro che non hanno visto il film (se c'è ancora qualcuno!) (ehm...NdBDM) è presente anche la scenografia originale divisa in otto capitoli, leggibile come un libro e contenente la descrizione minuziosa di ogni situazione.

L'unico difetto di questo titolo è la lingua: infatti non è prevista una traduzione in italiano. Per quanto riguarda la parte musicale, questo non è molto rilevante, ma per la parte storico-sociale non sarebbe stato male avere il testo in italiano.

Produttore: GTE Entertainment

Distributore: Philips Media

Requisiti tecnici:
Processore 486 DX33, 8 MB di RAM, scheda sonora compatibile Windows, scheda grafica SVGA a 256 colori, Windows 3.1/95.

Aviation Adventure

a cura di Stefania Manca

Per i più piccoli, ma anche per i meno esperti in materia, si può partire da nozioni base seguendo le lezioni di aerodinamica e sperimentando il vostro apprendimento costruendo veri e propri aerei...di carta s'intende!!!

Con Aviation adventure visiterete un teatro nel quale potrete vedere filmati originali suddivisi in tre diverse categorie: video-clip Blooper, Documentari e Storici. Dal teatro potrete poi passare al laboratorio aereo dove avrete a disposizione dieci modelli da esaminare a fondo. Il tutto verrˆ descritto da un testo a lato grazie al quale avrete tutte le informazioni relative alla parte dell'aereo mostrata nella finestra grafica. Se volete a questo punto distrarvi un attimo passate alla fabbrica degli aeroplanini di carta (ben 12 modelli) dove potrete cimentarvi nel costruire dei modellini progettati apposta per dare il miglior risultato in volo. Dopo un po' di divertimento, è arrivato il momento di passare alla cultura e allora preparatevi per una bella gita al museo dell'aviazione! Con il mouse potrete spostarvi tridimensionalmente all'interno delle stanze del museo: Come volano gli aerei, Carriere dei piloti, Teatro dei duelli e atrio.

Passiamo ora alla parte ludica: Glider, forse più indicato per i più piccoli (ma in fondo siamo tutti bambini), che vi metterà ai comandi di un aeroplanino di carta che deve evitare tutti gli ostacoli presenti in casa. Sembrerebbe facile, ma in realtà non lo è, visto che l'aeroplanino è privo di un motore, e quindi toccherà a voi cercare le correnti di aria calda per farlo volare. Un altro gioco indicato per i più esperti, è il simulatore di volo F4U Secret Sortie. In questo caso le cose si fanno un po' più complicate. Innanzitutto dovrete prendere i comandi di un vero e proprio aereo, farlo decollare e potrete a termine le missioni che vi sono state assegnate.

Infine dopo aver osservato bene in ogni sua parte Aviation Adventure, vi potrete cimentare al Trivial, dove dovrete rispondere ad alcuni quesiti relativi ai contenuti del CD. Bello, completo e divertente.

Produttore: Knowledge Anventure

Distributore: Leader Distribuzione

Requisiti tecnici:
Processore 486 DX25; 8 MB di RAM; scheda sonora compatibile Windows; scheda grafica SVGA a 256 colori; Windows 3.1/95.

Il Castello della Fantasia

La versione qui recensita è quella inglese, ma Leader sta attualmente realizzando la versione italiana che dovrebbe essere disponibile quando starete leggendo questa recensione.

Produttore: LCSI

Distributore: Leader Distribuzioni

Requisiti tecnici: 386DX 33
Memoria Minima: 4 MB
Hard Disk Minimo: 5 MB
Scheda Grafica: SVGA
Scheda Sonora: Sound Blaster e compatibili Necessita: CD-ROM 2X e Windows 3.1/95

Pro: Grande semplicità d'uso. Grafica colorata e accattivante. Effetti sonori perfettamente adatti al genere e all'ambientazione.

Contro: Libertà limitata nella sequenza delle azioni da compiere. Musiche di sottofondo alla lunga ripetitive.

a cura di
Diego "Douglas" Cossetta

Avete mai sognato di poter realizzare da soli il castello dei vostri sogni?...Cosa?...A dire la verità, non avete mai pensato neanche di farlo costruire a qualcun altro? Va bè questo è un altro discorso...
Comunque: signore e signori... o meglio... bambine e bambini, ecco a voi il primo e unico "Castles Construction Kit"! Proprio così: Il Castello della Fantasia è un programma educativo che vi darà la possibilità di essere catapultati in un mondo fantastico abitato da draghi, streghe e cavalieri, in cui dovrete dar fondo alla vostra fantasia per costruire castelli e caratterizzarli come più vi piace.

Inizialmente vi troverete in una stanza dove potrete decidere cosa fare; dovrete scegliere se caricare un lavoro già iniziato e salvato, se cominciarne uno nuovo o se giocare un po' con i diversi oggetti sparsi sul pavimento: sarete infatti in grado di far rotolare un pallone per tutta la camera, di accendere e spegnere la radio, di aprire e leggere un libro di favole o di far muovere i pupazzi; in ogni caso, se per ipotesi non riusciste a capire cosa dovete fare, su un muro della stanza (così come in tutte le altre locazioni visitabili durante il gioco) ci sarà sempre una bandierina triangolare verde con un punto di domanda, che vi potrà aiutare: basterà cliccarvi sopra e immediatamente sarà visualizzata una finestra in cui vi verranno fornite, grazie ad un mix di testo, icone e brani audio digitalizzati, tutte le istruzioni del caso.
Una volta che avrete scelto di intraprendere la costruzione di un castello, verrete d'incanto trasportati davanti alla vostra neonata abitazione, pronti per arricchirla con una serie di gingilli e particolari che la renderanno unica. Avrete a disposizione una griglia contenente una serie di tools per editare le differenti caratteristiche delle singole stanze che avrete la possibilità di visitare: ritagliate e incollate dove volete tutti i personaggi e i gadgets disponibili, fate muovere il tutto e godetevi le diverse interazioni che scaturiranno tra i soggetti animati e gli oggetti che avete piazzato.
In quasi ogni locazione, inoltre, avrete a disposizione un particolare tool che vi permetterà di sbizzarrirvi a livello multimediale (attendere prego!): due esempi significativi sono costituiti dalla sala da pranzo, in cui avrete la possibilità di utilizzare l'arpa per comporre semplici melodie che potrete poi salvare, e dalla camera da letto, in cui un rudimentale editor grafico vi permetterà di dipingere con le vostre mani (o meglio con i vostri pennelli) il quadro appeso alla parete.
Non c'è che dire: nell'ambito del suo genere e considerando il target infantile a cui è rivolto (il gioco è infatti "vietato" ai maggiori di 7 anni), Il Castello della Fatnasia è un programma veramente carino. Da elogiare infatti la presenza di piccole perle come l'editor per il quadro e di alcuni giochini sparsi per le locazioni come labirinti o puzzle da risolvere.
Il numero delle situazioni in cui ci si può trovare è forse un po' troppo limitato e dopo una mezz'oretta di gioco avrete già provato almeno una volta tutte le opzioni e le combinazioni disponibili: posso comunque affermare che per un bambino di 5 anni, tutto questo dovrebbe essere più che sufficiente, anzi... In conclusione: brava LCSI, hai messo a segno un buon colpo!

FORMULA T2

Per tutti gli appassionati di Formula 1, presentiamo questo mese un accessorio indispensabile. Un vero e proprio sistema di controllo, costituito da volante, leva del cambio e pedaliera, per emulare in tutto e per tutto le gesta dei grandi campioni.

a cura di Karim "Schummy" De Martino

Dovete sapere che quando arriva in redazione qualcosa, sia esso un gioco o un accessorio, la curiosità latente dei redattori si risveglia sfociando in un coro di "Cos'è?". Generalmente si riesce sempre a raggiungere un accordo, salvo casi eccezionali, in BDM è costretto a requisire i prodotti per non fare torto a nessuno. Con il questa singolare unità periferica siamo arrivati a un livello estremo, con tanto di minacce fisiche, atti ignobili e pugnalate alle spalle. Il Formula T2 è prodotto da Thrustmaster, società leader nel campo degli accessori per giochi di simulazione. Il sistema è composto da un volante, con tanto di leva del cambio, e da una pedaliera. Rispetto al primo modello sono stati apportati dei miglioramenti piuttosto significativi: la sensibilità del volante è maggiore, rispetto al Formula T1, e i pedali sono completamente nuovi. La vecchia pedaliera utilizzava un sistema che alla lunga risultava un po' scomodo... inutile entrare in dettagli, fatto sta che ora i pedali sono dei "veri" pedali. Il T2 viene connesso a una porta joystick standard (va benissimo quella della Sound Blaster), si collegano i pedali al supporto del volante e del cambio e si è pronti per lasciare un po' dei propri pneumatici sull'asfalto. Il volante si fissa comodamente su qualsiasi scrivania o tavolo, con la possibilità di regolare dei morsetti di gomma oppure utilizzare delle ventose. La configurazione avviene come se si stessero utilizzando due normali joystick collegati ad un unica porta, perciò lo sterzo viene visto come asse Y del joystick uno, il cambio come asse X e i pedali come secondo joystick. La leva del cambio è in realtà un interruttore a micro-switch a due posizioni. Questa è l'unica cosa di cui ci si potrebbe lamentare, ma il fatto di inserire un cambio a cinque o sei posizioni avrebbe sicuramente reso più difficile la fase di configurazione e riconoscimento da parte dei giochi. Quasi tutti i simulatori di guida attualmente in circolazione possono essere giocati con il Formula T2, l'importante è che sia possibile personalizzare i controlli. Nel peggiore dei casi e solo con alcuni giochi molto vecchi può capitare che la pedaliera non sia riconosciuta, ma non vi preoccupare, con F1 Gran Prix, Nascar Racing e Indycar Racing non ci sono problemi di alcun tipo, così potrete fare i pazzi a 300 miglia orari sui rettilinei di Laguna Seca, oppure fare inversione nella galleria di Monte Carlo, il tutto con la massima tranquillità e realismo. Insomma, un accessorio indispensabile per tutti gli appassionati di corse, così come il volante di Nigel Mansell, distribuito anch'esso da Software & Co. che si monta al posto del volante originale sul supporto del T2. Quest'ultimo capriccio costa intorno alle 100.000 lire mentre il sistema completo della Thrustmaster si aggira intorno alle 300.000 lire. Mi raccomando, casco in testa ben allacciato, luci accese anche di giorno e prudenza... sempre!

Ecco il nostro caro BDM in azione con tanto di casco e cinture. Non sembra un po' Damon Hill??? Attento Damon, perché se la mia Ferrari è a posto ...

Piloti, che gente!

Era una tranquilla mattina di mezza estate, quando uscendo da casa prendo il mio Typhoon Benetton e mi reco ai box del circuito, dove i meccanici mi aspettano con impazienza in quanto mi hanno anticipato che sulla macchina ci saranno delle novità interessanti. Mah, speriamo, non ne posso più di lottare per un misero sesto posto, sarà che l'anno scorso con la Ferrari non riuscivo ad andare più in là del terzo, però quest'anno è un piccolo grande disastro, non che adesso la Ferrari vada meglio, perché non riesce più a fare nemmeno un giro della pista. Potenza della tecnologia e delle scelte umane, comunque al di là di queste polemiche da "bar" spero proprio che la macchina sia a punto come il mio Typhoon così, finalmente, "mi diverto davvero". Arrivato ai box mi preparo, una pacca ai meccanici e mi calo nella macchina e ... NO! Non ci posso credere: le novità riguardavano proprio l'impianto di comando della macchina che al posto del solito joystick, (per chi non l'avesse ancora capito la mia macchina è il computer) un vero volante, un vero cambio e una vera pedaliera il tutto firmato Thrustmaster. Beh, ma allora cambia tutto, forse il primo posto non è più un sogno. Comunque basta pensare, è ora di accendere il motore per le prove libere del Gran Premio di Montecarlo. Un ruggito e via. Ho regolato tutto con il cambio automatico, utilizzando per i controlli solo volante e pedaliera e la mia impressione è stata ottima in quanto sono riuscito a diminuire lo spazio in frenata quel tanto che mi è bastato per farmi guadagnare delle posizioni in griglia di partenza. Nel warm up sono riuscito a settare il cambio e dopo le prime incertezze ho potuto constatare il realismo dell'intero pacchetto Thrustmaster T2 e Formula One Grand Prix della Microprose. È tempo di gara: sono in piena luce rossa e in seconda fila quindi tutto promette bene anche perché non sono più alla Ferrari, quindi motore e frizione funzionano e i Barnard vari non li prendiamo nemmeno in considerazione. Noi i soldi non li buttiamo via. Ma che partenza, sono già al comando, guadagno mediamente due secondi al giro e sto già doppiando la Ferrari di Irvine che è in ultima posizione (ovviamente). Ragazzi, dopo circa un'ora e mezza di Gran Premio, mi sto accingendo a tagliare il traguardo per primo. Devo ringraziare i miei meccanici per la scelta fatta, finalmente la crisi è finita. A proposito Gerhard dove sono finite le Ferrari???

Emanuele Re

Sound Expert Deluxe Wave 32 3D

Sound Expert Deluxe Wave 32 3D

Hardware, cose dure, suoni vellutati, colori ultravivaci e un cappello inutile per una scheda sonora che non ne ha bisogno (ma visto che l'articolo si dovevo pur inventarmi qualcosa).

a cura di Riccardo TfM Merlini

Come si sa un gioco senza il sonoro perde molto sia in ambientazione sia in alcuni casi in giocabilità.

Per chi quindi non si potesse permettere l'acquisto di una AWE 32 forse questo prodotto sarà una valida soluzione e un ottimo biglietto da visita per cominciare a "capire multimediale".

Iniziamo col dire che la scheda in questione presenta un'ottima fattura, molto ordinata nella sua realizzazione, segno di competenza tecnica e di affidabilità. E' una scheda a 16 bit compatibile con gli standard Adlib, Soundblaster Pro 2, Microsoft Sound System, General Midi e MPU-401 con a bordo un sintetizzatore wavetable a 32 voci. Il suono stereo può contare su 1 Mb. di ROM contenente 128 campioni di strumenti musicali potendo fornire effetti surround 3D che trovano la loro massima espressione artistica se abbinati alle casse acustiche prodotte dalla stessa casa. Una volta inserito il musicale insieme di chip nell'apposito slot a 16 bit sarete in grado di riprodurre suoni negli ambienti più diffusi come il buon, caro e vecchio DOS, 0S/2, Win 3.1x e W95 visto e considerato che vengono forniti driver per tutti questi sistemi operativi.

Nella confezione troverete anche un CD prodotto dalla Voyetra, oltre 300 Mb. di wav, midi, flc, avi, immagini varie, una dozzina di programmi legati ovviamente alle capacità di cui ora possiamo disporre e godere oltreché del relativo programma di disinstallazione che risulta sempre molto comodo e che dovrebbe essere presente in ogni pacchetto software per Windows. Nel software fornito con la scheda non abbiamo solamente dei player, ma anche delle utility come ad esempio il calendario vocale che ci avvertirà delle nostre scadenze riproducendo un messaggio preregistrato a seconda dell'importanza dell'appuntamento, oppure l'Image Station che vi permette di fare delle slideshow con sottofondi musicali, o ancora Video Station, programma che è stato creato per poter sviluppare presentazioni efficaci e d'impatto grazie alla semplice disposizione dei filmati che volete vedere uno di fila all'altro.

Il Jukebox vi aiuterà a "montare" delle sequenze audio di vario genere come i wav, i midi e le tracce audio contemporaneamente; in più, utilizzando il sound script, potrete aggiungere anche filmati flc. Per quanto riguarda la semplice riproduzione abbiamo invece 3 programmi facili facili da usare, ma al contempo abbastanza potenti e flessibili. Sto parlando diAudio Station, di Midi Orchestrator e di Windat. L'Audio Station è molto simile al vecchio e famoso Sound Impression mantenendo le stesse funzionalità operative come ad esempio il drag & drop e permettendo di riprodurre praticamente tutti i formati sonori più diffusi.

Per chi invece volesse riprodurre solo i wav e i voc potendo però disporre anche dell'analisi grafica del brano in riproduzione ecco spuntar fuori il Windat, che oltre alla riproduzione vi abilita anche alla registrazione se disponete di microfono o di appositi ingressi audio. Se infine volete far scena con i vostri amici potete lanciare il Midi Orchestrator, vedere sul video 16 canali e poterne regolare i volumi singolarmente per gestire al meglio le vostre casse acustiche non è cosa da poco e il neofita ne sarà sicuramente entusiasta.

Per concludere la carrellata sui programmi presenti nel CD parliamo ora del Sound Events il cui nome dovrebbe ricordarvi qualcosa di familiare con l'ambiente Windows e in particolare con la gestione eventi sonori. Finalmente adesso possiamo associare la riproduzione di brani anche alla semplice pressione di un qualsiasi tasto come l'invio, la lettera "A" o un tasto funzione, oppure a seguito di un qualsiasi intervento su una finestra come lo scorrimento orizzontale o la pressione dei bottoni. Sicuramente il software a disposizione è valido così come la scheda sonora si avvicina agli standard qualitativi oramai più diffusi dando il meglio di sé disponendo, come già detto, anche delle casse amplificate fornite al pubblico dalla stessa casa produttrice.

The Owl

Avreste mai pensato di portare al guinzaglio un topolino? Io sognavo di avere una papera domestica, ma nella vita bisogna accontentarsi!

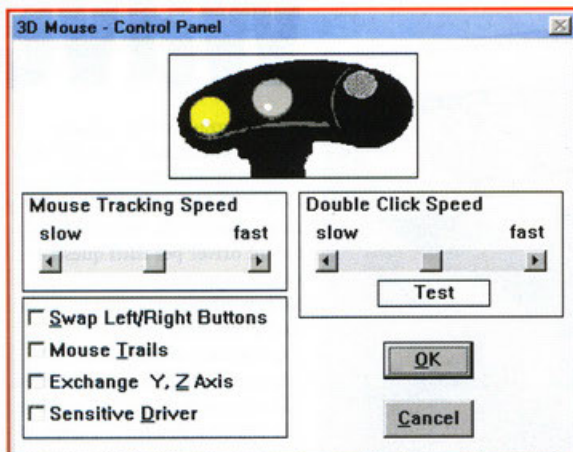
a cura di **Andrea Simula**

Come avrete intuito dal cappello introduttivo, in questa recensione avremo come protagonista un mouse e in particolare il nuovo dispositivo di puntamento della Pegasus (distribuito in Italia dalla Halifax) che ha un nome decisamente curioso: The Owl, il gufo.

Sostanzialmente ci troviamo davanti al primo mouse "volante" in grado di soddisfare l'utente anche per l'utilizzo di applicazioni 3D e videogiochi, oltre alle normali funzioni alle quali un tale dispositivo è predisposto.

Tecnicamente si tratta di un sistema composto da due "pezzi": uno di ricezione (il sistema funziona infatti a ultrasuoni, al pari di altri mouse da tavolo) e l'altro di trasmissione. Il primo, una specie di semi imbardatura, viene comodamente appoggiato sopra il monitor e incorpora tre sensori posti alle estremità del dispositivo. Tale imbardatura possiede uno spinotto seriale da collegare ad una porta libera (seriale anch'essa...) del vostro computer (ad esempio COM1 o COM2). Il secondo "pezzo", quello "volante" per intenderci, è il mouse vero e proprio e va legato al dito indice... Sorpresi ? Stupefatti ? Io sì, ma non più di tanto visto che per le funzioni alle quali il sistema è dedicato è in effetti la sistemazione migliore, quella che permette più comodamente il movimento della mano nello spazio tridimensionale. Il mouse è costituito da due tasti (trattasi quindi di un mouse a due pulsanti) e da un sensore.

Dato che il dispositivo funziona a ultrasuoni, è importante sapere che un qualsiasi ostacolo davanti anche a un solo sensore dell'apparecchio ricevente, interromperebbe la trasmissione dei dati e di conseguenza il funzionamento della periferica (rimosso l'ostacolo tutto tornerebbe alla normalità).

Durante l'installazione avrete modo di scegliere due modalità operative: a singolo e doppio mouse. Sebbene sia chiara la prima modalità, alcune illuminazioni sulla seconda forse potrebbero essere utili. Infatti potrete impiegare sia The Owl che il vostro mouse tradizionale contemporaneamente. Va però detto che esiste la rara possibilità che, per conflitti hardware o altri problemi tipici, possiate utilizzare un solo mouse alla volta. E' anche possibile switchare fra le due modalità in qualsiasi momento. Ma vediamo quale utilizzo ci viene proposto dal manuale. La prima e naturale funzione di The Owl potrebbe sembrare quella dell'utilizzo smodato in ambiente Windows, ma non è esattamente così.

Questo è il pannello di controllo del mouse, nel quale si nota la possibilità di invertire alcuni assi.

Il programma di pittura per testare le vostre doti artistiche con il The Owl.

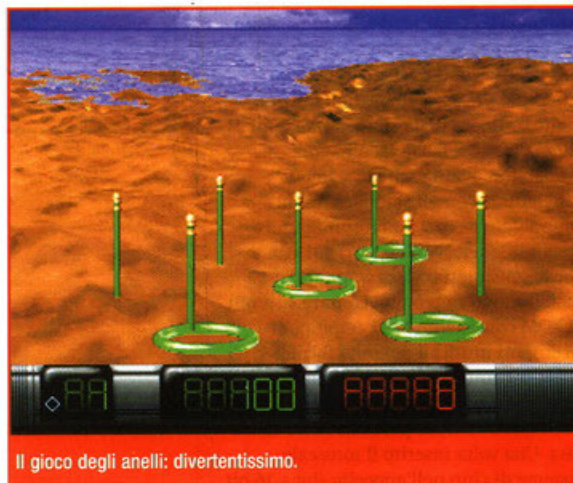
Nel dischetto infatti troverete dei programmi dimostrativi (fra tutorial e giochini) decisamente esplicativi. Con il tutorial avrete modo di provare a puntare un mouse in profondità; la stessa cosa avverrà giocando con gli anelli. Il gioco Rings infatti, vi permetterà di lanciare in profondità degli anelli da impilare in alcune aste piantate nel terreno.

Ma quello che forse vi entusiasmerà di più sarà giocare o utilizzare applicazioni CAD/CAM e modellazione 3D in generale. Nel primo caso potrete divertirvi con tutti quei giochi che, per finzione o per davvero, possono essere considerati tridimensionali. Principalmente tutti i titoli alla Doom o Duke Nukem 3D, sono controllabili mediante The Owl (dovreste vedermi mentre vado su e giù per i corridoi di Descent... uno sballo!), ma nella lunga lista dei giochi che supportano il The Owl troverete facilmente anche gioconi di genere corsaiolo, arcade, golfistico, avventure e strategici.

Per un funzionamento senza problemi del mouse con i vari titoli, nella propria directory troverete un programma, il Game Setup, che installerà per voi i driver essenziali per il funzionamento con ogni gioco supporto. In conclusione penso che una pagina per questa novità sia stata davvero ben spesa in quanto io non me lo sono ancora levato dal dito (penso che andrò a casa così) ed effettivamente, durante le "prove su strada", ha mantenuto tutte le sue belle promesse: versatilità, facilità di impiego, movimenti su tutti gli assi (compresa la profondità) e compatibilità quasi assoluta con tutti i giochi e le applicazioni. Davvero notevole.

The Owl

PRO: Versatilità; compatibilità pressoché totale; "tridimensionalità" d'impiego.

CONTRO: Occorre un po' per "impadronirsi del mezzo".

Il gioco degli anelli: divertentissimo.

Joystick Predator

a cura di
Riccardo TFM Merlini

No, non è il joystick modello Giuditta, ma l'ultimo prodotto di casa Trust nel settore videogiochi.

Il nome fa venire in mente l'omonimo film in cui Schwarzecoso per salvare la pelle doveva dare mostra di sé e delle sue caratteristiche peculiari come l'agilità, l'affidabilità, la precisione.

Proprio così, dopo un periodo di rodaggio avrete tra le mani un sistema direzionale molto preciso che vi permetterà di potervi togliere d'impaccio da tutte quelle situazioni in cui generalmente con la tastiera è difficile muoversi.

Oltre a tutte queste caratteristiche la periferica che stiamo analizzando è anche molto ergonomica: si impugna comodamente e l'appoggio per la mano è garantito da un apposito sostegno per cui non ci si affaticano gli avambracci essendo anche il gomito adagiato sulla vostra scrivania. I tasti hanno una disposizione ottimale frutto di uno studio approfondito sicché avremo che l'indice comanda il bottone di fuoco principale, l'anulare il quarto bottone ed infine il pollice, oltre a comandare due bottoni (di cui il più importante è anche più grosso di dimensioni) ha il compito di usare il view finder; quest'ultimo è utilizzato per comandare il mirino di fuoco senza dover far compiere al nostro aereo incredibili e improbabili acrobazie proprio come accade sulle cloche degli aerei da combattimento veri.

La base di appoggio è priva di ventose (che col tempo perdono di affidabilità), ma presenta quattro efficaci gommini che svolgono il loro lavoro egregiamente anche perché la stabilità è garantita dal pesante metallo presente sul fondo dell'aggeggio in questione che si presta molto bene ad essere tenuto in mano per quanti avessero sulla propria scrivania poco spazio a disposizione.

Le ultime considerazioni da fare sono relative ancora una volta alla comodità: poter disporre di un cavo lungo 2 metri permette un valido utilizzo anche a chi possiede dei tower come me e sicuramente per chi non conosce l'inglese, la presenza di manuali in italiano è senz'altro cosa gradita.

Canon Bjc-610

Una stampante a colori innovativa per l'uso domestico? Forse l'abbiamo trovata.

a cura di Andrea Simula

Incredibile, una stampante su PC Game Parade! Forse è uno scherzo, ma quello che ho davanti è uno scatolotto di plastica bianca con un po' di lucine verdi e due fessure su due lati. Ogni tanto mangia anche della carta... A parte gli scherzi, stiamo veramente parlando di una stampante. Particolare come vedremo, ma pur sempre tale.

La nuova Canon BJC-610 è una stampante a colori a getto di inchiostro della nuova generazione; aprendo lo scatolame troverete l'imballo principale, un cavo di alimentazione, uno scatolino chiuso ermeticamente contenente le testine e le quattro buste contenenti le quattro diverse cartucce dei colori ciano, magenta, giallo e il nero. Lo so che quello che dirò fra poco è scontato e pure anticostituzionale, ma dov'è il cavo RS232C da attaccare al computer? Quanto costa (in termini di denaro e impegno) comprendere nella confezione il benedetto cavo? Non ho mai capito (non è vero, ma preferisco non dirlo) perché nella vendita delle stampanti non viene allegato questo piccolo accessorio. Andiamo avanti. Nell'estetica (non sembra, ma è un fattore importantissimo sia per il gusto che per l'ingombro sull'eventuale scrivania) la BJC-610 è molto compatta (una larghezza di 410 mm, 235 mm di profondità e 184 mm di altezza), ma non rientra nella categoria delle stampanti che si possono portare tranquillamente in giro, proprio per un compromesso fra la tecnologia di stampa e il fattore compattezza.

Nella parte posteriore trovano posto le prese per il cavo Centronics e l'alimentazione. Sullo spigolo posteriore è impiantato il cassetto per l'inserimento dei fogli, mentre un altro cassetto retrattile è ricavato nella parte anteriore, dove escono i fogli stampati.

Sul frontalino, leggermente inclinato per una migliore visione, sono presenti i tasti dei comandi e i led di controllo.

Passiamo all'installazione vera e propria: per ottimizzare il processo è meglio procedere con la stampante collegata e accesa. In questo caso, quando la stampante viene accesa per la prima volta, vengono effettuati una serie di test che culminano nella pulizia delle testine e nella verifica di eventuali errori. Quest'ultimi vengono indicati su quattro led in serie e, a seconda del numero di segnali sonori e dei led che vengono illuminati, può trattarsi sia di testine non troppo pulite o del cassetto di recupero del colore ormai pieno (questo avviene però, teoricamente, dopo molto tempo dalla data di acquisto) oppure di cartucce esaurite. Per qualunque errore, comunque, il manuale ha le risposte giuste nella sezione di risoluzione dei problemi (e sono di facile consultazione visto la lingua - italiana - e la chiarezza degli argomenti).

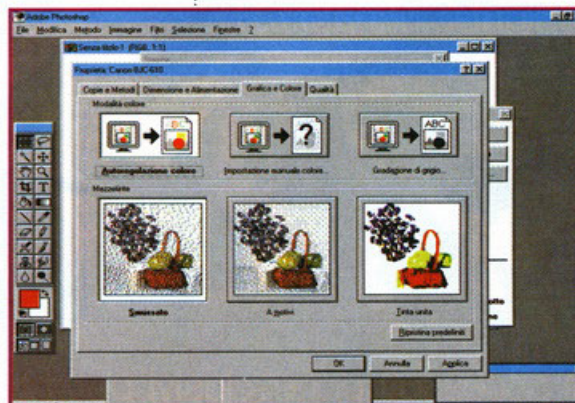
Questo è il pannello di controllo per selezionare il formato dei fogli da stampare.

Stavamo installando una stampante, mi pare... Una volta che il software rileva la stampante è possibile iniziare subito a stampare.

La stampante utilizza il Windows Printing System, un nuovo sistema di stampa che permette di sfruttare le risorse di Windows (e Windows 95). Come avviene la cosa ? La stampante, in sé, non ha molti chip al suo interno e le elaborazioni in fase di stampa vengono lasciata al processore del computer. Il tutto dovrebbe rendere la stampa molto più veloce.

Alla prova dei fatti il software di impostazione della stampante è decisamente buono con molte iconografie che permettono di settare i parametri di stampa in modo immediato. Soprattutto per le impostazione della qualità grafica e del colore è possibile gestire i retini di stampa sia per la forma che per l'inclinazione. E' possibile decidere con che tipo di carta alimentare la stampante e scegliere la risoluzione di stampa, variabile da un minimo di 180 per 180 dpi a 720 per 720 dpi, il che è decisamente buono per una ink jet.

Una volta lanciata la stampa, il print monitor vi illustrerà (con tanto di disegno della stampante e simboli in stile "segnaletica stradale") a che punto è il procedimento di stampa e se insorgono dei problemi.

La stampata ha un elevata qualità, soprattutto se si utilizzano risoluzioni elevate in modalità fotografica. I colori sono brillanti e ben contrastati. Si nota un'unico problema, che si rivela solo quando si stampano immagini e non testo, il colore si consuma a fiumi! Ragazzi: non sto dicendo che il nero fa schifo, ma sto cercando il pelo dell'uovo nel pagliaio al posto dell'ago di una stampante ottima sotto tutti i punti di vista. Qualità di stampa, versatilità, semplicità di utilizzo e altro ancora. Non so che dirvi: compratevela.

Questa foto rappresenta ancora il pannello di controllo per i parametri dedicata al colore.

PCWINDOWS
Da
SETTEMBRE
PC Windows
è tutta
nuova.
Cercala
in edicola!
PC
Windows

Mr. Smanetta

Due mesi fa è apparsa su PC Game la recensione di Ripper, l'ultimo "film interattivo" della Gametek.. Il voto, piuttosto basso, ha sollevato non poche polemiche, dividendo i lettori in due bellicose fazioni contrapposte, una a difesa del gioco e l'altra a favore di Matteo Pavesi, autore del pezzo.

Personalmente, ho giocato a Ripper e non lo reputo affatto un gioco così pessimo, ma forse il problema è un altro: si tratta dell'ennesimo "film interattivo"!

Fino a qualche mese fa, i giochi che si pregiavano di questo titolo erano assai pochi. Il primo, Under a Killing Moon, aveva posto le basi (e rimane ancora uno dei migliori titoli del genere). In seguito, anche grazie ai nuovi processori sempre più veloci e capaci di visualizzare decine di fotogrammi al secondo, i filmati Full Motion Video si sono letteralmente impadroniti dei nostri monitor. Oggi anche i giochi più brutti e insignificanti contengono scene di intermezzo con attori in carne ed ossa (spesso discutibili) con il solo scopo di alzare il valore globale del prodotto. In tutto ciò non ci sarebbe niente di male, se solo la giocabilità dei giochi fosse progredita di pari passo con le tecnologie. Alcuni "film interattivi" sono meno interattivi di un pezzo di legno, non è possibile saltare le scene e poi è SEMPRE tutto in inglese. Anche le avventure grafiche, quelle della Lucas per esempio, non sono più come quelle di una volta. Ricordo i tempi di Monkey Island 2 e Fate of Atlantis, due prodotti sicuramente giocabili e graficamente ok, ma soprattutto divertenti. Sembra quasi che le software house si preoccupino di più dell'aspetto del gioco, che del gioco stesso. Solo alcuni titoli sfuggono a questo triste destino, Worms del Team 17 per esempio è un ottimo prodotto, semplice, ma divertente. Anche Command & Conquer è bellissimo. I "film interattivi" sono un genere particolare, oramai quando si è davanti agli scaffali dei negozi e si vede un Ripper, piuttosto che un Phantasmagoria, si sa a cosa si va incontro. Paradossalmente, l'altra sera inserendo nel lettore i sei CD di Ripper uno alla volta, mi sono visto quattro anni fa, a fare gli stessi gesti con i dischetti dell'Amiga. Solo 720K, quasi un millesimo di un CD, eppure i giochi erano così belli. Sicuramente è anche una questione di mercato, l'offerta è regolata dalla domanda. Probabilmente quelle belle confezioni con dietro le foto di attori invece che semplici sprite, promettono bene e attirano l'occhio, peccato che non sia possibile provare i giochi prima di acquistarli.

Ripper non è un brutto gioco, anzi, le musiche sono eccezionali e i 6 CD sono stati sfruttati a pieno senza sprechi, solamente si tratta di un "film interattivo" e qualcuno potrebbe rimanerne deluso, se non gli si spiegasse a cosa va incontro (e comunque è un dato di fatto che le avventure per come le conosciamo stiano cambiando!). A completare il quadro si aggiunge il problema della lingua. E' impossibile a chiunque non sappia l'inglese giocare questo tipo di prodotti, basati per lo più sui dialoghi e vi assicuro che non sempre sulle confezioni questo è scritto esplicitamente. Teniamo poi conto che se il volume di vendite fosse tale da giustificare PER OGNI titolo la localizzazione le cose sarebbero ben diverse; in questo senso l'Italia si sta muovendo bene sia per ciò che riguarda alcuni distributori, sia per ciò che riguarda alcune agenzie esterne le quali, essendo molto competenti, garantiscono delle localizzazioni di software degne di tale nome (ormai, ammettiamolo, i tempi del "cartello di molletta" di Zak McKracken sono passati...). Un ultima riflessione: ognuno è libero di pensare quello che vuole, ma ricordatevi che se qualcosa esiste è perché c'è qualcuno che lo compra.

NEL PROSSIMO NUMERO DI PC GAME PARADE

SPECIALE VIRGIN (quello che doveva esserci questo mese).

UN CD TUTTO NUOVO E ANCORA PIU' PIENO DI SOFTWARE

FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (Sarà la volta buona?)

... E UN SACCO DI NOVIT A'!!!

PC GAME PARADE
PER ABBRONZARSI SENZA SCOTTARSI!
BUONE VACANZE

PCGAME PARADE N. 42 . GIUGNO 1996 . L 14.900

IN PIU: THE DAME WAS LOADED, DARK EYE, DEEP SPACE ... SETTLERS 2, SHELLSHOCK,